Előzetesek: Heretic II, Tomb Raider 3, Ages of Empire 2

CD GURU

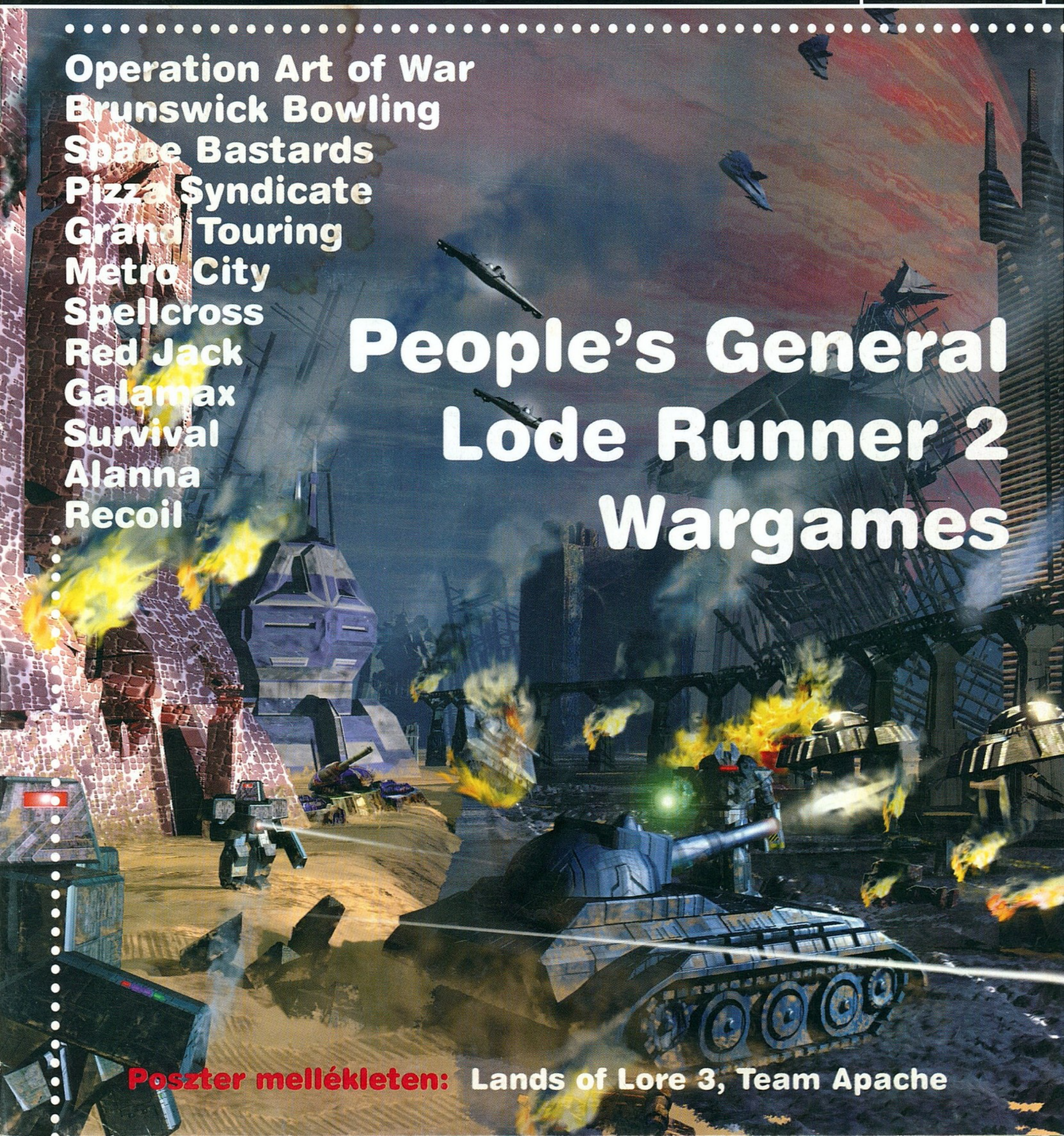
HÍREK
ELŐZETESEK
BEMUTATÓK

1998/5

995 Ft

Operation Art of War
Brunswick Bowling
Space Bastards
Pizza Syndicate
Grand Touring
Metro City
Spellcross
Red Jack
Galamax
Survival
Alanna
Recoil

People's General
Lode Runner 2
Wargames



Poszter mellékleten: Lands of Lore 3, Team Apache

TARTALOM

JEGYZÉK

1998/5

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
http://gamez.pganet.com

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Tóth Dominika
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag
a szerkesztőség címén,
illetve megvásárolható Budapesten
és vidéken a nagyobb
számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
József krt 59-61. II. em. 8a.
Tel.: 317-8109

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és
illusztrációs-, valamint a CD-n
található anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt
módon okozott károkért, a kiadó
nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS LINE

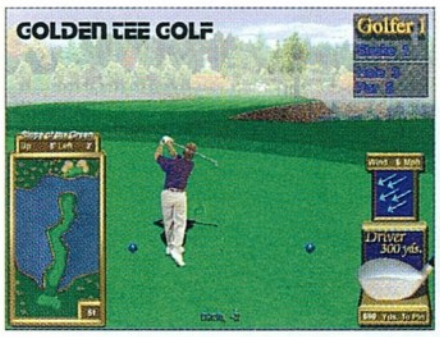
Settlers III
People's General
Blitzkrieg
Iron Strategy
Lands of Lore III
Outrage
Pinball Soccer '98
Nightlong
Black & White
Caesar III

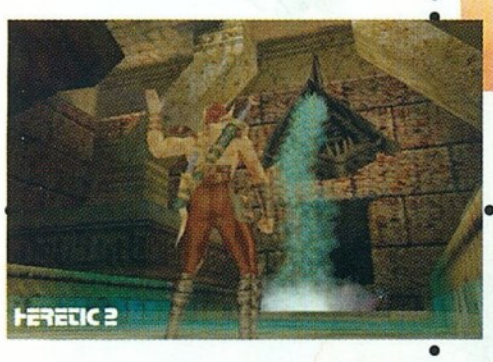
HW-SW

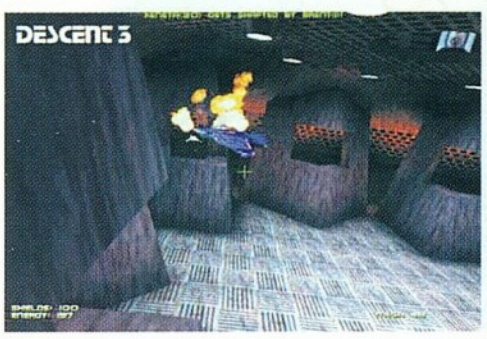
24 Hírek, érdekességek a nagyvilágból
26 Utility csokor

POSZTER MELLÉKLET

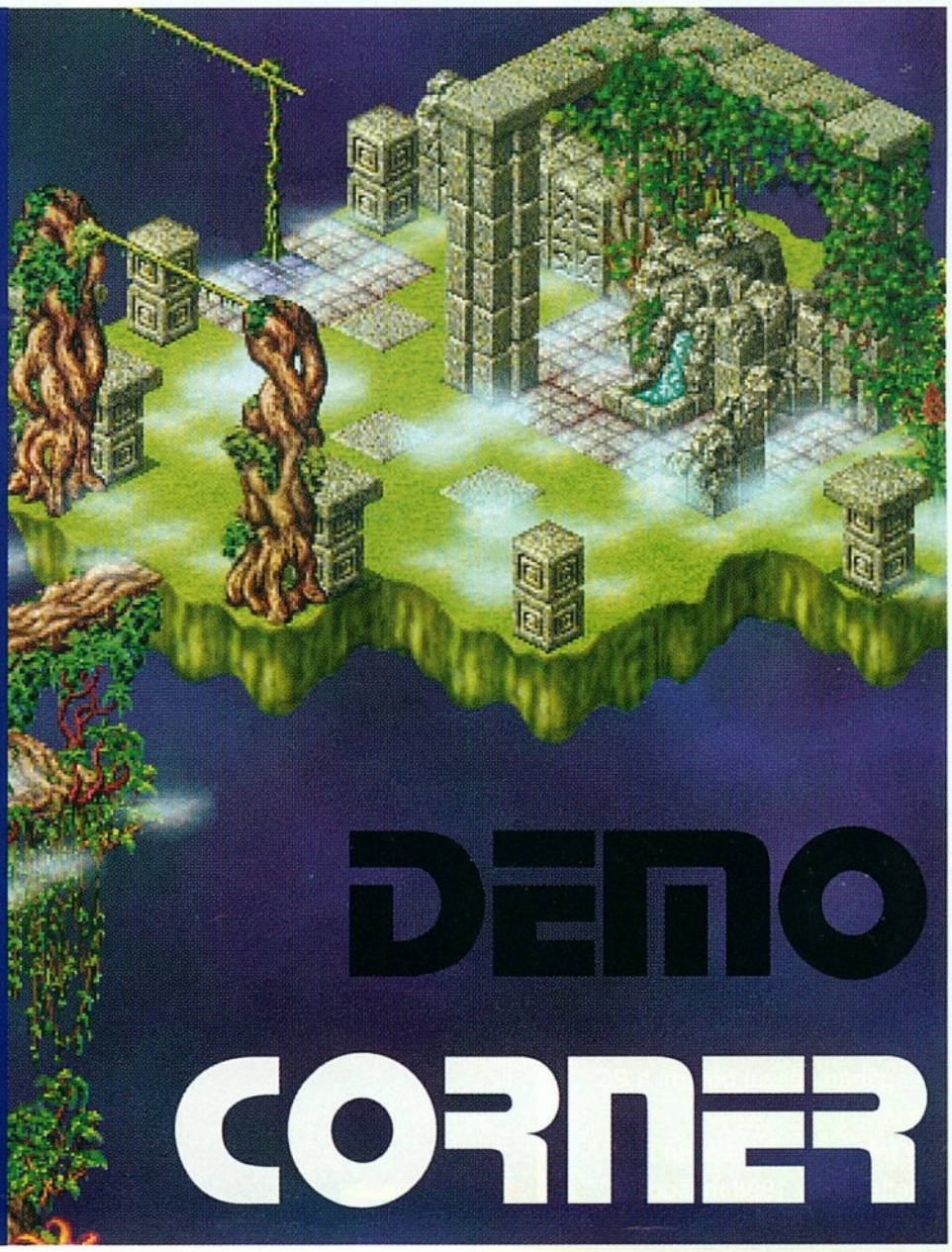
lands of Lore 3, Team Apache







8 The lost island of ALANNA
9 Lode Runner 2
10 Grand Touring
11 Brunswick Circuit Pro Bowling
11 DX-boulder
12 Golden Tee Golf
12 Galamax
13 Battle of the Oggs
13 International Cricket Captain
14 People's General
16 Recoil
21 RedJack: Revenge of the Brethren
22 Wargames
22 Spellcross
28 Robosaurs Versus The Space Bastards
28 Trophy Hunter
29 Descent III



NEWS LINE

* Az Origin végre fejleszti az egyre népszerűbb Ultima Online-t, nyakatokon a The Second Age. Az új változatban a cég orvosolja végre a számos, felmerült hibát és problémát. Emellett rengeteg újítás és meglepetés is lesz. Az új lények közül elég, ha csak a titánokat, és a küklopszokat megemlítem. Akiknek megvan az eredeti program, azok elvileg kedvezményesen vásárolhatják meg az upgrade verziót (19.95$), de hogy ez a hazai piacon hogyan jelentkezik, azt sajnos nem tudom.

* Az Activison szerződést kötött a 2015 Inc-vel, a Sin hivatalos kiegészítőjének elkészítéséről. Ez legalább tizenhárom új szintet és számos fegyvert, sőt szörnyet jelent.

* A Playmates bejelentette, hogy Lara Croft figurasorozattal lepi meg a Tomb Raider rajongókat. A világhírű virtuális akcióhősnő mini, ám kézzel fogható másolatait az év végén megjelenő, harmadik résszel egyidejűleg vehetik kezükbe a rajongók.

* Az Electronic Art új online szolgáltatást indított be, mely az „The EA SPORTS(TM) Edge: Fantasy Football's Secret Online Weapon" néven fut, és mindent információt tartalmaz, amit az aktuális fociszezonról tudni kell.

* A Dark Reign 2 megjelenése egyre csúszik, lapzártakor már csak 1999 nyarára ígérték a programot.

* A Pro Pilot '99-re várók sokkal szerencsésebbek, a Dynamix programja ugyanis még idén októberére várható.

* Myth rajongók figyelem, már megjelent az 1.3-as patch is.

* A Playstation-on már nagy sikert aratott focis program, az NFL gameday, szeptember magasságában készül betörni a PC-s piacra is.

* Az Interplay hivatalosan is bejelentette, hogy 1998 második

Settlers III

Ha jobban megfigyeled, az igazán nagy játékok sosem úsznak meg folytatások nélkül. Miért lenne ez alól kivétel a tavalyi év egyik kasszasikere, a Settlers II? Remélhetőleg még az idei év végén érkezik a harmadik rész, melyben ismét egy kisebb birodalom irányítása és megszervezése szakad a nyakadba. Szerencsére számos újítást is kapnak a rajongók, így remélem ez a rész végre valóban folytatás, és nem deluxe változat lesz.

Ezúttal három nép (ázsiai, egyiptomi, római) irányítása lesz a Te feladatod, és most nem csupán az épületek és az emberek grafikájában lesz különbség, mindegyiknek más és más speciális tulajdonságai és rejtett képességei lesznek. Gondolok itt olyanokra, hogy például az egyik népnek jobban megy az építkezés, míg a másik a harci vonalon erősebb.

További újítás az, hogy a Settlers világában megjelennek az istenek. E hatalmasságok kritikus

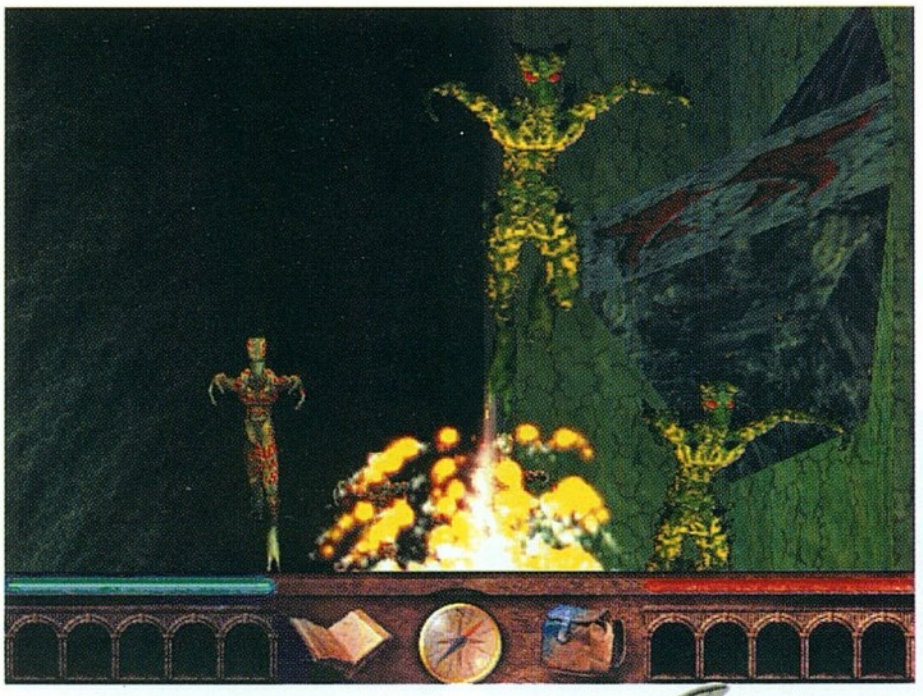
szemmel figyelik híveiket, és ha azok nem viselkednek megfelelően (például nem emelnek megfelelő számban szentélyeket és templomokat, vagy nem mutatnak be áldozatokat), akkor a legkülönfélébb katasztrófákat zúdítják a jobb sorsra érdemes népek nyakába.

Megváltozik a harcrendszer is. Már nem csupán abból áll az egész, hogy kijelölöd a meghódítandó katonai épületet és aztán drukkolsz a katonáidnak. Végre több módon is befolyásolhatod a csata kimenetelét! Egyéni parancsokat adhatsz lovagjaidnak, íjászaidnak, felderítőidnek, a katapultok kezelőinek, a dárdavetőknek és a baltás embereidnek is.

A multiplayer játékok megszállottainak pedig ajánlom figyelmébe, hogy a Settlers III Blue Byte szerverén akár húsz játékos ellen is próbára teheted képességeidet.

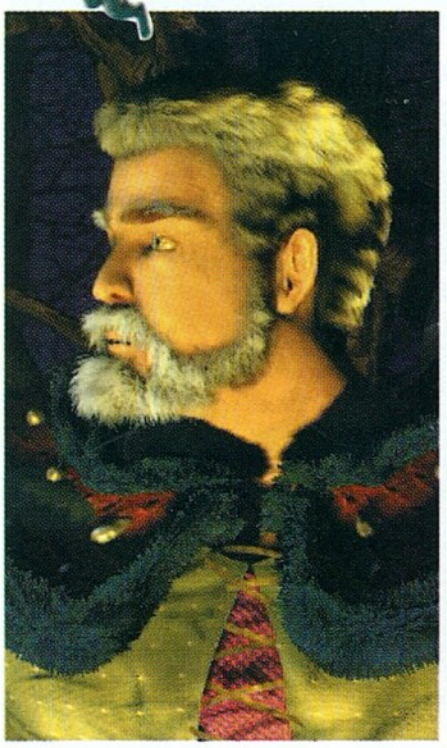
OUTRAGE

A PC-s körökben talán kevéssé ismert még az NMS Software neve. Az eddig Sega vonalon nyomuló cég most betörni készül erre az új piacra is, méghozzá egy teljesen új, vérpezsdítő, verseny szimulátorban. Még nem sokat tudok az egészről, de ilyeneket zengedeznek a reklámszövegek, hogy ebben lesz a legtöbb polygon / jármű, nem korlátozzák a pályára az autók mozgását, az éjszakák és nappalok váltakozása is megjelenik, és a gravitációs hatások szintén érvényesülnek. No, majd meglátjuk...



Lands of Lore III

Gondoltátok volna, hogy öt éve is van már, hogy megjelent a Lands of Lore első része, ami kitörölhetetlenül bevéste nevét a szerepjáték rajongók által képzeletben felállított, "Minden Idők Legjobbjai" kőtáblájára. A Lands of Lore: Guardians of Destiny három évvel később érkezett a piacra, és bizony kiesett számos, hagyományos szerepjáték-hívő kegyeiből, mert egy elég fura, igaz gyönyörű, akció-kaland-RPG keverék lett. Most, év végén érkezik a harmadik rész. A képek alapján vitathatatlanul gyönyörű, de ennél jóval többre lesz szükség, ha vissza akarja hódítani elveszett rajongó táborát. A megjelenítésről még annyit tudni, hogy a Lands of Lore III engine-ben lesz egy kicsi a Guardians of Destiny-ből és a Blade Runner-ből is. Jó, a Quake II közelébe biztos nem fog érni, tehát olyan Tomb Raider-szerű valamit képzeljetek el.

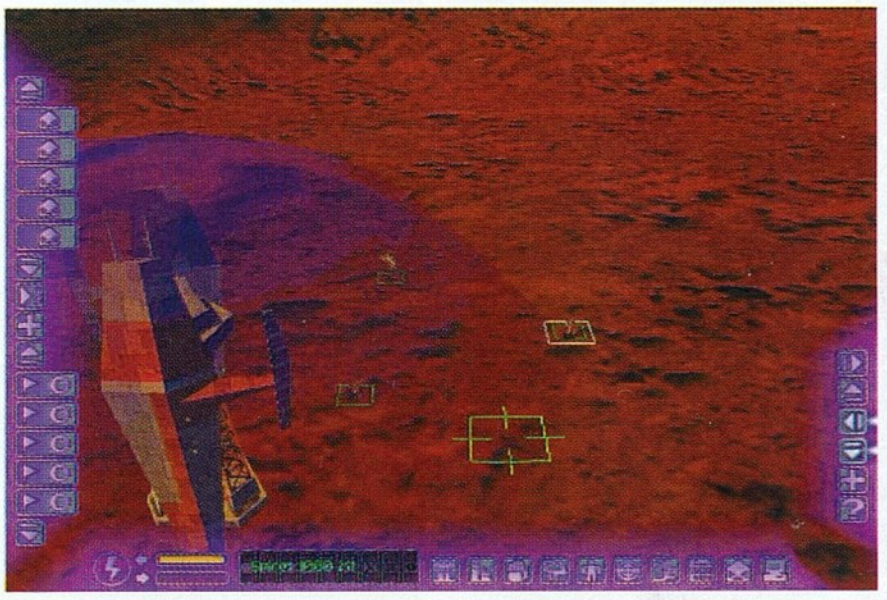


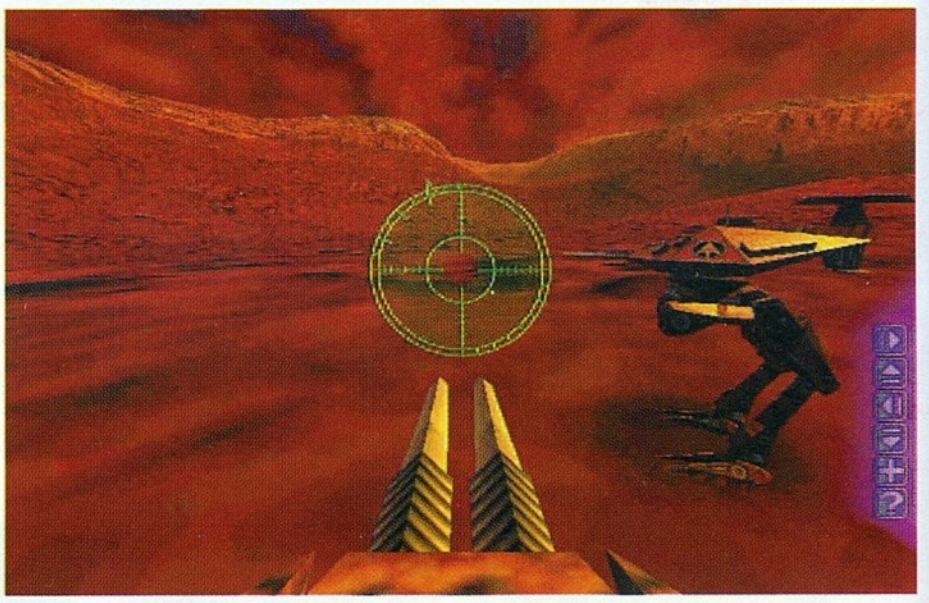
Iron Strategy

Bevallom, a Nikita név, első hallásra nem egy fejlesztő teamet juttat az eszembe, pedig ez az orosz cég már kiadott egy Parkan néven futó programot. Ez az akció-stratégia-szimulátor, sőt RPG elemeket is felvonultató játék a galaxis végtelen terébe helyezte színhelyét, és nem is lehetett annyira rossz, ha több mint félévig az orosz piac legnépszerűbb programja volt. A Parkan, ennek ellenére sosem került például az amerikai piacra. Az Iron Strategy a Parkan egy pilótájának szemszögéből folytatja a történetet, aki valamilyen űrbalesetből kifolyólag, magányos hősként landol egy bolygón, szerencsétlenségére, éppen egy csatamező kellős közepébe.

A küldetések a hírek alapján követik a hagyományokat, nyersanyagok megszerzése, egységek termelése, és új technológiák kifejlesztése. Ezek nagy része általában a következő szintre való jutás feltétele is. Ez itt egy valódi first-person akció stratégia, melyre láthatóan erősen hatott a Battlezone és a Total Annihilation is.

A Nikita még nem talált hivatalos forgalmazóra, pedig szerintem megérdemli.





negyedévében a netes bevételük 40.7 millió dollár volt.

* Bármilyen hihetetlen, a 34 megás Sin demo rekordokat döntött, ugyanis az első harminc órában, több mint százhetvenötezren töltötték le a netről.

* Ultima rajongók figyelmébe ajánlom az Ultima: Ascension-ról megjelent, valóban kimerítő információkat tartalmazó levelet, melyet maga Lord British vetett papírra.

* A TEN (Total Entertainment Network) négy új online játékkal bővítette palettáját. A következő stratégiákkal gyarapodott a kínálat: Warheads, ARC, WizWar, Wulfram.

* A Red Baron 3D-ben több mint negyven, első világháborús repülővel találkozhattok a légtérben. Ezek közül huszonkettőnek az irányítását a kezetekbe is vehetitek, míg a többi "csupán" légi látványosság lesz. Az online játék ingyenes.

* Eladó az OGR.com. Hümm.

* A Microsoft szerződést kötött a Chris Taylor (Total Annihilation) által alapított Gas Powered Games-szel. A remélhetőleg gyümölcsöző kapcsolat első produktuma a kósza hírek szerint egy RPG lesz.

* A MechCommander web oldaliról új multiplayer pályákat tölthettek le.

* A Sierra Sport bejelentése szerint a Trophy Buck még idén novemberben kerül a boltok polcaira.

* A multiplayer játékokra kihegyezett The Awakening Project béta tesztje év végén indul, tehát ez az RPG csak a jövő évben várható.

* Beavis and Butthead rajongók figyelem! A GT Interactive készülő programjához e két karaktert szemelte ki. A készülő kalandjáték népszerű hősei a virtuális idétlenséget úgy tűnik, ismét új régiókba emelkedik.

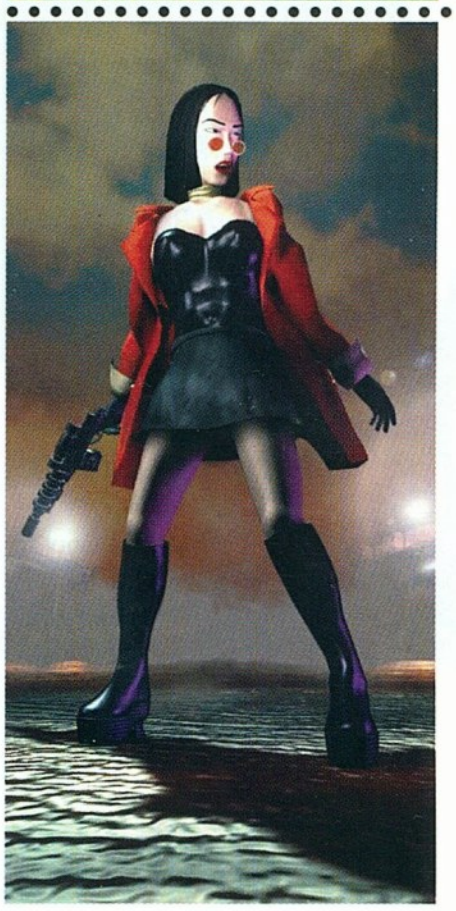
* Szeptember közepére várható a Lords of Magic Special Edition érkezése. Ebben a tökéletesített alapprogram mellett találhattok majd egy Legends Quest Pack-ot is. Új térképek, pályaszerkesztő, nyolc legendás kreatúra, magasabb szintű AI és számos tárgy, épület és varázslat vár mind a nyolc hit követőire.

* A Black Isle Studios rohamléptekkel készíti a Mordor II-t. A tél végére ígért RPG online is játszható lesz, ennek esetleges költségeiről azonban még nincs hír. Az Interplay számos tool és editor megjelentetését is tervezi, melyekkel küldetéseket, térképeket, sőt új grafikákat is szerkeszthetnek a játékosok.

Lily
lily@freemail.c3.hu

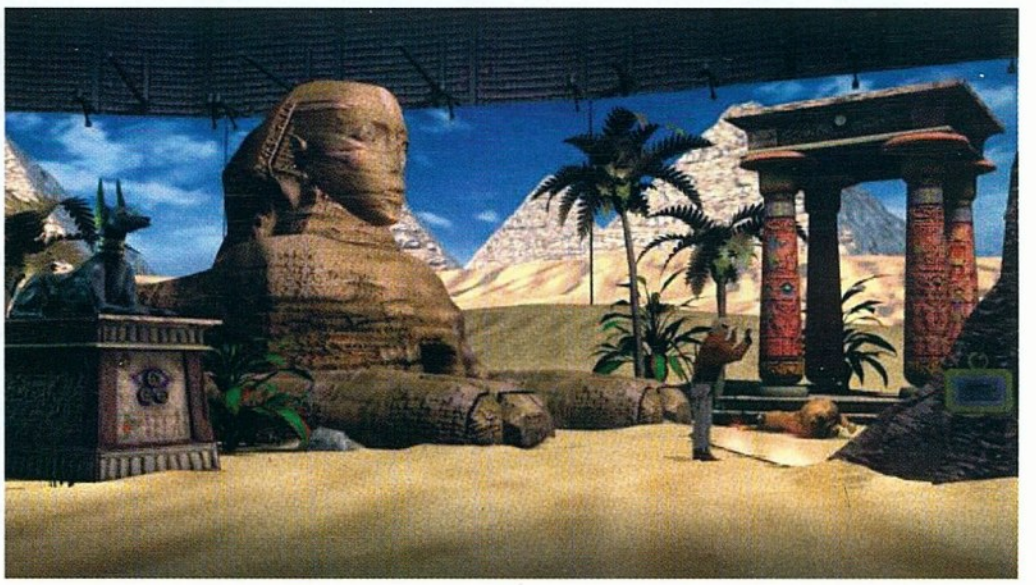
Pinball Soccer '98

Elég különleges flipper lát hamarosan napvilágot a Pinball Games szülőházából. Elkészül az első olyan "stratégiai" pinball program, mely a foci szabályaihoz igazodik. Ehhez két különböző pálya is lesz. A hangulatot labdarugó mérkőzéseken bedigizett hangok és tombolások garantálják. Érdekes a kétjátékos opció, sőt a bajnokság is. Bármilyen hihetetlen, a program Interneten is játszható. Azért kíváncsi leszek, mit lehet kezdeni ha egyszerre hét labda pörög a pályán, pláne, mert a fociban ilyen ugyebár sosem fordul elő.



Nightlong

A Team 17 idén októberben egy sötét cyberpunk világba invitálja a játékosokat. Joshua Reeve, Union City egyik kalandra éhes polgára, aki öreg barátján kíván segíteni, ebben a bűnös, futurisztikus világban. Ez a lenyűgöző grafikájú, 3D, "point and click" kalandjáték, melyet a Trecision Software fejleszt, elég kétségbe ejtő jövőképet fest elénk. Az ötven helyszínen számtalan puzzle vár megoldásra, a készítők viszont csak negyven órányi játékidőt ígérnek.



Black & White

Peter Molyneux neve valóságos legendának számít már a számítógépes játékpiacon. Ha esetleg Te nem tudnád, kit tisztelhetsz ebben az emberben,

megmondom. Ő volt a Populous legismertebb designere, és közreműködött a Bullfrog két másik szuperprogramjának, a Theme Parknak és a Dungeon Keepernek a készítésében is.

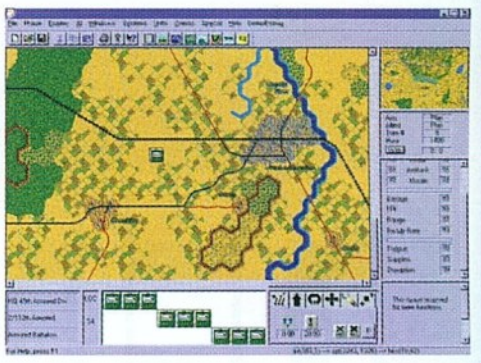
A Black & White tulajdonképpen isten szimulátor, melyben a győzelem feltétele, hogy minél több követőt toborozz magadnak. Ehhez biztosítanod kell életben maradásuk, mi több fejlődésük életfeltételeit is. A kezdetekben az emberek nem ismerik

a gonosz és a jó közti különbségeket, sőt szinte semmit sem tudnak. Istenként a Te feladatod lesz, hogy bevezesd őket az élet nagy titkaiba…

Az egész elég Populous-szerűnek hangzik, talán nem is véletlenül. Molyneux, saját bevallása szerint, leginkább az AI szintjére koncentrál, megkísérli új, "isteni" magasságokba

emelni, annak szintjét. Ettől függetlenül a Black & White hangsúlyosan multiplayer játék, melyet az Interneten akár kétszázan is játszhatunk majd, valamikor 1999-ben.

Blitzkrieg



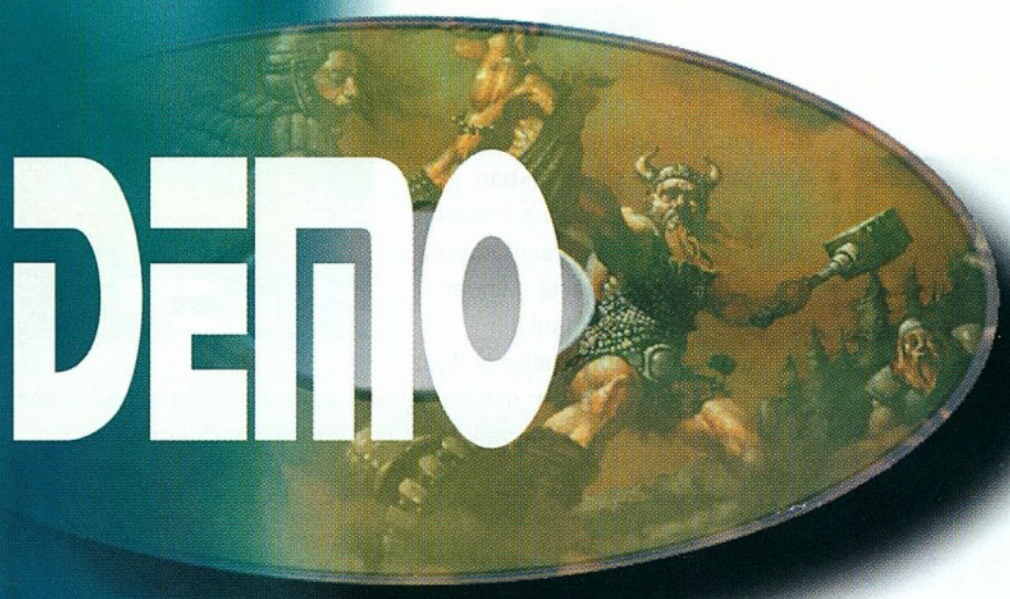
Az Avalon Hill jövő év végére ígéri ezt a második világháborút feldolgozó száraz stratégiát. Akárcsak egy táblás játékban, itt sem a látványos akcióé a főszerep, ráadásul az ütközetek sem követik a történelmi eseményeket. Minden szituáció kitalált, például a franciaországi partraszállás is. Igaz a játék körökre osztott, ám minden játékos egyszerre adja ki parancsait, majd a lépések egyidejűleg történnek meg. Na, erre kíváncsi leszek!

Caesar III

A Sierra Studios programja immáron igazán kiérdemelte a sorozat titulust, hiszen ha egy programnak már a harmadik része készül el, az bizony jelent valamit. Ennél a játéknál ez egészen különös teljesítmény, hiszen az ókori Róma érájában elég nehéz mindig valami újat nyújtani. A lényeg mindig ugyanaz, hatalmas birodalmat kiépíteni, mely képes olyan sereget létrehozni, hogy biztosan a kezében tartsa Róma teljhatalmát.

A legnagyobb változás ez alkalommal a játékteret érte, ami méretbeli növekedésben nyilvánul meg. A lakosság reakció is könnyebben figyelemmel kísérhetőek lesznek, mert riport helyett valóban megjelennek a boldogtalan, illetve lázadó polgárok az utcákon. Mitöbb, ez a hangulat bizony ragadós, és órákon belül tömeges reakciókkal kell számolnod. A legbiztosabb az lesz, ha magad beszélgetsz el az emberekkel, amíg nem késő. A többi újdonság egyelőre legyen titok, valami karácsonyi meglepetés is kell. :))

Lily

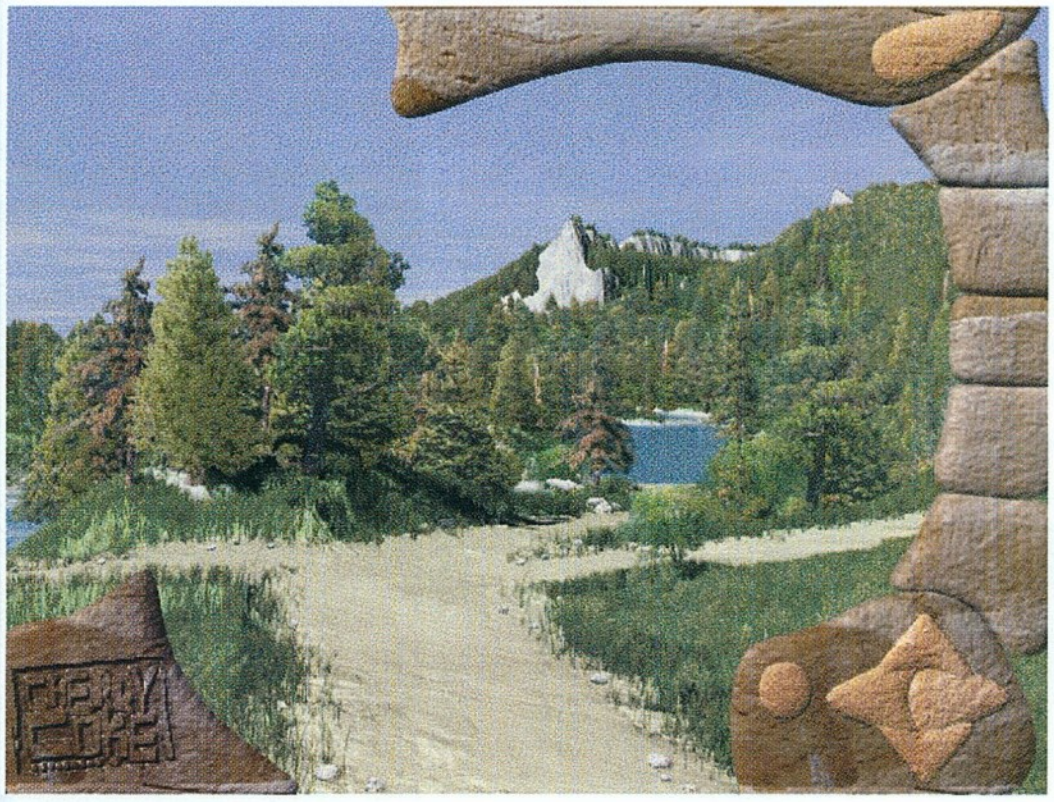


DEMO CORNER

- The lost island of ALANNA
- Lode Runner 2
- Grand Touring
- Brunswick Circuit Pro Bowling
- DX-boulder
- Golden Tee Golf
- Galamax
- Battle of the Oggs
- International Cricket Captain
- People's General
- Recoil
- RedJack: Revenge of the Brethren
- Wargames
- Spellcross
- Robosaurs Versus The Space Bastards
- Trophy Hunter
- Descent III

The lost island of ALANNA

Elveszetten egy üveg Cherry Coke társaságában



„Fedezd fel egy elveszett civilizáció titkait! Oldd meg Alanna szigetének feladványait! És ez még nem minden! További rejtvények várnak a Cherry Coke® és a Standlake University web oldalain."

Talán mindezekből kiderül, hogy ez egy logikai kalandjáték. Ennél sokkal többet magam sem tudok, főleg mert sajnálatos módon elakadtam. A legjobb tipp, amit a neten találtam ez volt: „ ha esetleg elakadnál, igyál egy üveg Cherry Coke®-t". Kösz.

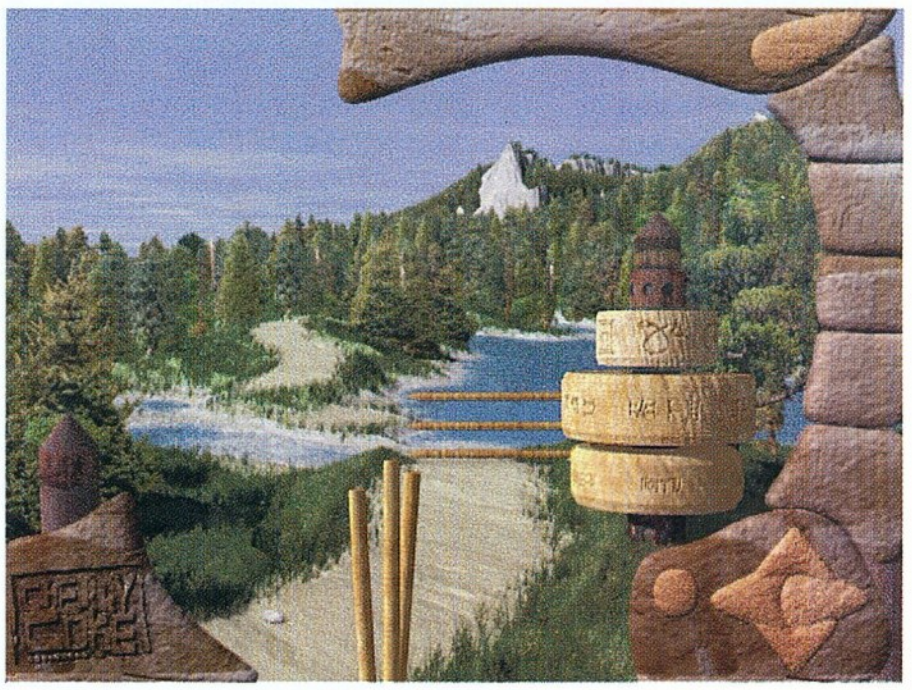
Szomorúan baktattam az erdei úton. A ragyogóan kék ég felé törő fenyők illata valahogy nem tudott jobb kedvre deríteni. Mit keresek én itt? Hol vagyok? És főleg miért? Fogalmam sincs. A számos útelágazás hol erre, hol arra vezetett. Céltalanul bolyongtam az erdőben, és amit lehetett, összeszedtem. Ágak, bot, kövek. Ki tudja, még jól jöhet. Ahogy látom, van nálam korbács, gyufa és cérna is… Északon, a távolban magányos hegyet pillantottam meg, oda kéne eljutni? Kérdem én MINEK???

Körülbelül ilyesmit éltem át, amint itt barangoltam ezen a valóban szép, ismeretlen szigeten. Aztán hirtelen felindulásból a sarokban nyugvó Cherry Coke emblémára klikkeltem. Igaz, ez a Bear kedvence, de azért rajtam is segíthet talán, gondoltam. És valóban. Wow!

Nahát, információ! (http://www.cherrycoke.com/alanna) Végre!

Ha már itt tartunk, énekelek nektek… Alanné mba yi woma... wé…

Lily



Lode Runner 2

A legenda folytatódik

A sok leporolt játékötlet között kevés olyan található, amelyik igazán jól sikerült, mindemellett az eredetiség érzését is megtartja (mintha nem koppintás lenne). A Lode Runner 2 már első ránézésre is forró anyag.

Az eredeti alapötletét - ami még 2D-s volt - többször feldolgozták, sőt volt belőle egy szépen kivitelezett kereskedelmi változat is. Ez a játék erre a kereskedelmi változatra épül (sztori, karakterek, stb). A grafikáját átrajzolták izometrikus nézetűre, ami ráadásul kötélpályák hidalják át, ezeket a csuhások is használják. Ha már a Monk-oknál tartunk: hát őket el kell kerülni. Ha nem megy, akkor gödröt kell nekik lőni. A csuhások buták és beleesnek a gödörbe, de sajnos nem annyira buták, hogy ne másszanak ki belőle. A gödör egyszemélyes, azaz csak egy figura fér el benne. A csapdába esett csuhás feje tetején át lehet gyalogolni, ezt jó sokszor ki is használhatjuk. A gödör X idő után visszazáródik. Ha volt benne valaki, akkor annak kampec. A csuhások sajnos respawn-olódnak, ráadásul

egyértelmű, hogy melyik szint melyik. Miközben próbáljuk kibogozni a lényeget, jönnek a csuhások és elkapnak. Szerencsére a demóban nem időre megy a játék, és az életeink száma sem fogy, azaz akárhányszor újrakezdhetjük a pályát, persze teljesen elölről. A legidegesítőbb dolog számomra viszont az volt, hogy az egyik helyen ki lehet esni egy szintről, két egységgel odébbről pedig nem. Ez olyan helyeken okoz kellemetlenségeket, amikor kiszámoljuk a kilövendő téglákat, hogy majd beesünk az aranyhoz, és a látszólagosan ÜRES harmadik oldalon kiugrunk. Igen ám, de nem lehet, mert egy erőtér nem engedi. MIÉRT? Legalább jelölve lenne valahogyan a szilárd levegő, vagy valami. De ez csak akkor derül ki, ha már ott vagyunk. És persze beragadunk, marad az X (öngyilok).

A demóban játszható 5 pálya gyakorlatilag teljesen jól bemutatja a lehetőségeket. Persze egyre nehezebb dolgunk lesz, mind logikai, mind ügyességi szempontból. Remélhetőleg a végleges programból kihagyják a bosszantó részeket, és az apróbb hibákat is kijavítják majd. Azért mindenképpen érdemes kipróbálni.

SakmaN

olyan részletesen és profin van kidolgozva, hogy már szinte zavaró. Az ember nem is tud a játékra koncentrálni, mert a pálya grafikai kidolgozottságán ámuldozik. Döbbenetesen jó munkát végeztek a pixelező grafikusok, ezt szerintem bárki elismerheti. A figurák rengeteg mozgásfázissal rendelkeznek, az animációjuk teljesen életszerű.

A játékmeneten gyakorlatilag semmit sem változtattak, de nem is volt szabad. A Lode Runner az Lode Runner - még ha modern kivitelben is -, és úgy jó ahogy kitalálták. Főhősünkkel össze kell szedni az összes aranyat és el kell jutni a pálya végi teleporthoz. A szintek közti különbségeket létrák és mindig pont oda esnek, ahonnan azért nyírtuk ki őket, mert rohadtul útban voltak. A kergető script még mindig a régi, azaz a csuhás törekszik a lehető legközelebb kerülni hozzánk. Ha elindulunk lefele egy létrán, akkor ők is elindulnak lefele, ha felfelé, akkor felfelé. Csak akkor jönnek utánunk, ha megállunk, egyébként csak követik a mozgásunk irányát.

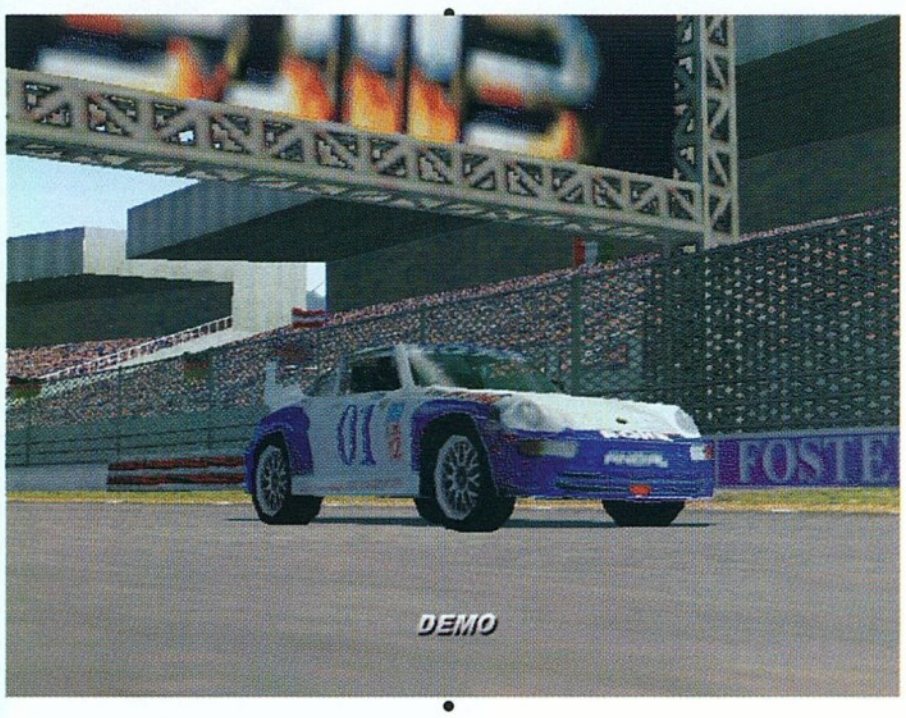
A játék tényleg fantasztikusra sikeredett, de sok olyan apró dolog található benne, ami eléggé bosszantó. A játék grafikáját nagyon meg kell szokni ahhoz, hogy ne keveredjünk el benne. Néhol olyan szinten túl lett bonyolítva a pálya, hogy első ránézésre nem

Grand Touring

Elite sszinekben

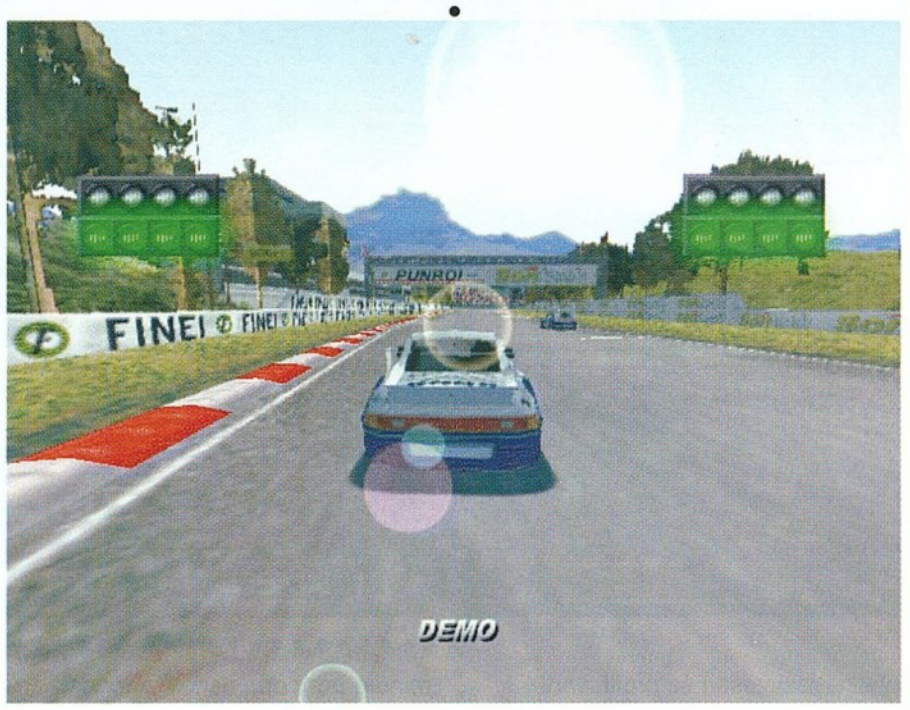
Az Elite Systems Ltd. neve nem ismeretlen az autós programok kedvelőinek, hiszen első játékuk, a Test Drive: Off-Road 1997-ben egészen sikeresnek bizonyult. A Grand Touring a harmadik autós program a palettán, a megjelenése valamikor idén karácsonyra várható. Ez a demó is már a harmadik változat, az első generációs 3D-s kártyák mellett a második generációs hardvereket is támogatja (GT1.EXE az első, GT2.EXE a második generációs kártyákhoz).

Érdekes dolognak tartom, hogy egy adott időszak autós programjai egymáshoz viszonyítva kicsit túl sok hasonlóságot mutatnak. A mostani nyomulat az autók dukkózásának minél látványosabb szimulálása. Ez az environment mapping technika gyakorlatilag régóta ismert dolog, az alkalmazása viszont valahogy kimaradt a fejlesztők feature listájából. Ennek több oka is van. Ha azt akarjuk elérni, hogy úgy nézzen ki az autó, mintha tükröződne a fényezésén a környezete, akkor egyszerre három textúrát kell ráapplikálni minden egyes poligonjára: maga a grafika, fény map, környezet map. Ezt jelenleg egyetlen hardver sem támogatja úgy, hogy egyetlen ciklus alatt kiszámolja, de pl. a Voodoo2-es kártyáknak két textúra feldolgozó egysége van, így a három ciklus kettőre csökkenthető. Persze ez nem jelenti azt, hogy az első



is, Ferrari, Toyota, stb. Mintha titkolnák a dolgot (vagy csak még nem sikerült szerződést kötniük a gyártóval), van pár leponyvázott darab is. Nem maradhatott ki az autó különféle részeinek állítgatási és tuningolási lehetősége sem. Itt aztán mindent variálhatunk, még a sebváltóra ható fokozatonkénti maximális forgatónyomatékot is. A megszállottak bátran bütykölgessék a verdát, a kezdők pedig klikkeljenek a Start Race feliratra.

A demót elindítva egy tesztpályán találjuk magunkat, amin legalább egyszer 20mp-es köridő alatt kell futnunk (a többi kör ideje nem számít), ekkor kapjuk meg a lehetőséget a versenypályán való indulásra. Ez szerintem elég tetű dolog volt a fejlesztőktől, mert egy átlagos földi halandó csak kínkeservesen tudja teljesíteni a szerintük könnyen teljesíthető köridőt (én is vagy ötvenszer nekifutottam). Persze a pályán csak kétszer lökhetünk fel műanyag



generációs 3D hardverekkel ne is kísérletezzünk, azokon is egészen jó sebességgel futhat a program.

Persze nem csak az autók fényezésének élethűségét helyezték előtérbe a fejlesztők, hanem az egész játék összhatását is. A grafika már tényleg játéktermi játék szinten tart, a megfelelő kezelőszervek is léteznek PC-hez (analóg kormány és pedálok), most már csak a másfél méteres kivetítős monitor hiányzik a teljességhez. A demó a szokásokhoz híven csak egyféle autót engedélyez, ez egy Porsche 911-es tuningolt modell. A listát továbbgörgetve láthatjuk, hogy lesznek egyéb lóerődús járgányok terelőkúpot, a harmadikra diszkvalifikálnak. Szóval ha valakinek sikerül 20 mp alatt teljesíteni, akkor egyrészt kap egy kódsorozatot, amit az Elite web-szerverén található formulába beírva fel lehet adni dicsekvésképpen, másrészt indulhat a rendes pályán. Itt már sokkal változatosabb lesz a grafika, és érdemes a beállításokkal is foglalkozni. Kérhetünk több ellenfelet, vagy havas pályát, stb. A játék a „meg kell nézni" kategóriába tartozik, az ajánlott hardveren nagyon jól fut, és jól játszható.

SakmaN

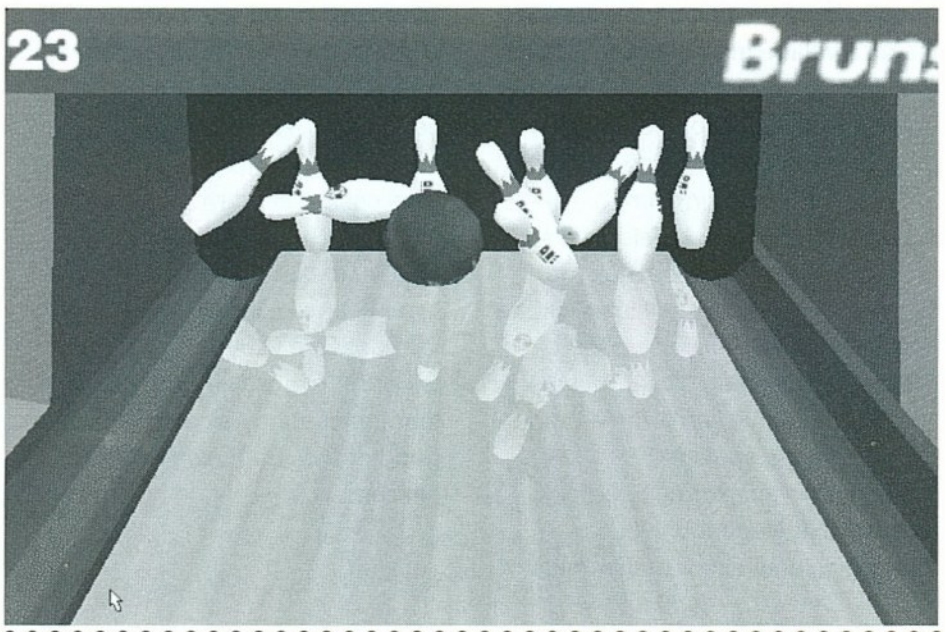
Brunswick Circuit Pro Bowling

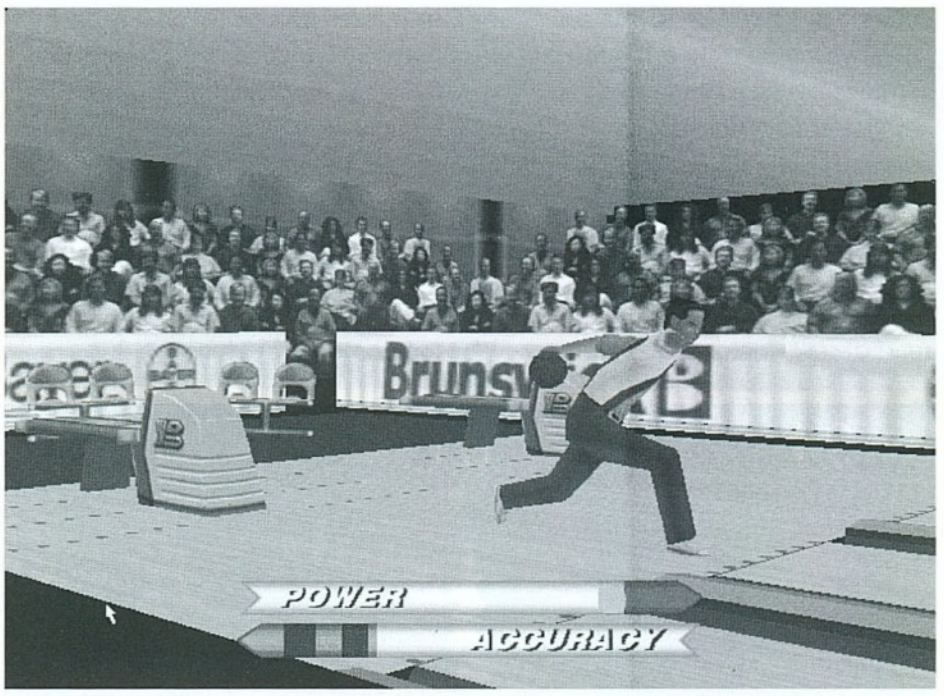
Tekegolyó kontra bábuk

Úgy látszik, mostanában kísértenek a sportjátékok. Bevallom, még életemben nem foglalkoztatott az a gondolat, hogy próbát tegyek egy bowling pályán. Most viszont itt ez a 3D csoda, amit kipróbálhattam. Tapasztalataimat megosztanám veletek.

Mivel az egész program a Brunswick bajnokságokra épül, ezért követi annak szabályait, felépítését, sőt felszereléseit is. A versenyek pénzdíjasak, de a sikerélmény sem lebecsülendő szempont.

Az egész játék egérrel irányítható, a kezelése teljesen egyszerű. Persze annak, aki ért hozzá. Biztos logika is van benne, csak nem tudom mi. Itt nem fúj a szél, az biztos, de talán lejt a pálya vagy ilyesmi. Fogalmam sincs. Az hogy megválaszthattam hova állok, merre gurítok, és mennyire





igyekszem csavarni, továbbá milyen erővel gurítok, nekem valahogy kevésnek tűnt (vagy soknak?). Ugyanis lelkesedés ide vagy oda, nekem bizony ez nem ment. Egyetlen egyszer sikerült a jobb oldali gödörbe gurítanom a labdát, különben mindig balra húzott a kezem. Na jó, néha egyszer-kétszer eltaláltam a bábukat is, de nem volt jellemző. Úgyhogy szegény profik folyamatosan fogták a fejüket miattam. Nálam csak ügyesebb lehetsz, mert bármennyit próbálkoztam és gyakoroltam, elszúrtam. Azt hiszem, részemről a bowling-ot kihagyom, mert élőben talán még sikerülne behasalnom a pályára is...

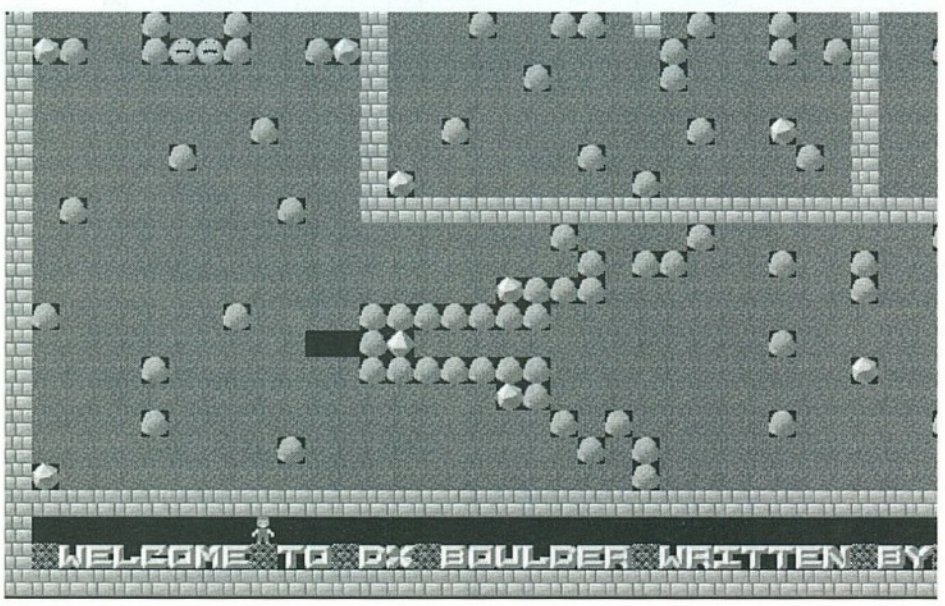
Lily

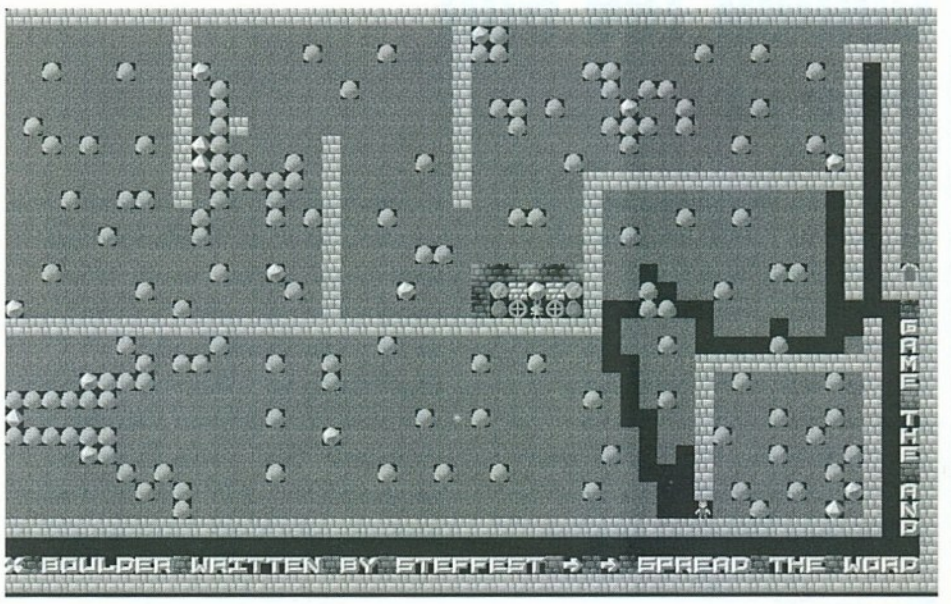
DX-boulder

Egy kis nosztalgia

Na de most már aztán elég legyen! Jobb lett volna, ha nem kezdek el játszani ezzel a programmal. Egyszerűen alig bírtam abbahagyni. Nézzétek a képet! Nem szép, ugye?! Szerintem sem. Viszont jó, nagyon. Az én korosztályom persze még emlékszik a jó öreg C64 fénykorára, amikor a Boulderdash volt az egyik király. Mégpedig azért, mert volt benne valami, ami miatt nem lehetett abbahagyni. Aztán teltek az évek, az élmény a feledés homályába merült, egészen mostanáig, mert íme itt áll teljes pompájában (ennél még csukott szemmel is jobbat rajzolnék) az új "boulder".

Tegyük fel, hogy ifjúkorod hajnalán vagy, és fogalmad sincs, miről beszél neked itt a néni. Elmesélem. Adva van egy kis fickó, akinek az a feltett szándéka





(köztünk szólva, inkább az életben maradásának feltétele), hogy adott időn belül eljusson a pályán található kapuhoz. Ez már a nulladik szinten sem egyszerű feladat, de nem is sok teteje van, mégpedig azért, mert az ajtó bizony zárva van, egészen addig, míg össze nem szeded a gyémántokat vagy egyéb megadott cuccokat. Ne reménykedj, még ez sem minden, ugyanis az általad megbontott járatok nyomán hatalmas kőtömbök potyognak, és gurulnak a nyakadba, ha nem sietsz. Később mindenféle lények is üldözhetnek, miközben vészesen fogy az idő és az utadat fal zárja el, melyet akár életed kockáztatása árán is fel kell robbantanod. Ilyesmi. Ha nagy nehezen mindent megszerzel és még a kaput is időben eléred, fantasztikus sikerélményben lesz részed. Szuper!

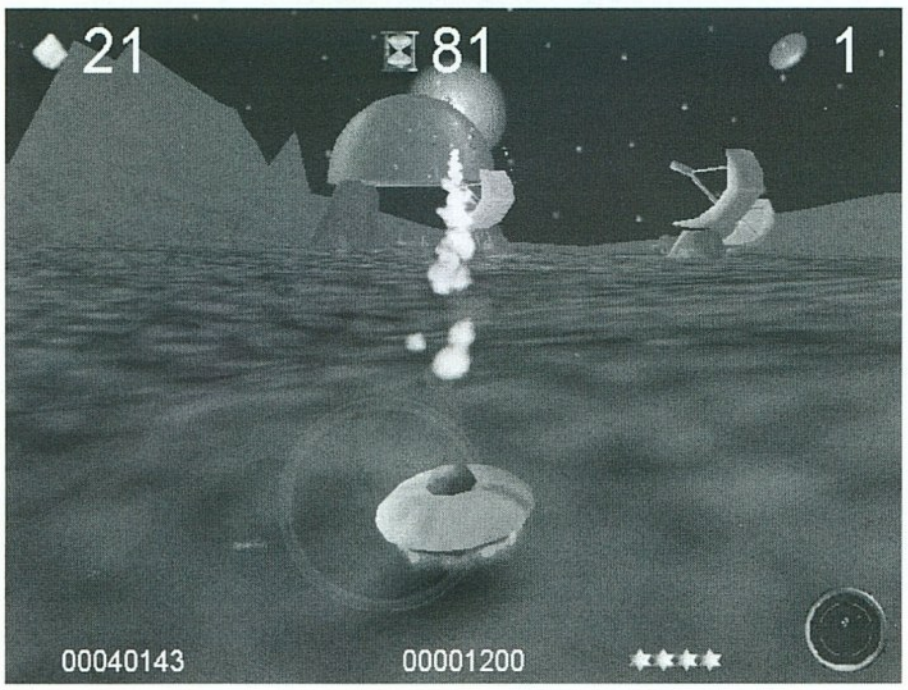
Gyors, logikus gondolkodás, kitartás és türelem. Ez mind kell ahhoz, hogy meg tudd oldani a feladatokat, melyeket valahogy annyira nagyon eltaláltak. Az ember minden kudarc után érzi, "nem igaz, hogy nem tudom megcsinálni" és nekivág újra meg újra. Próbáld csak ki!

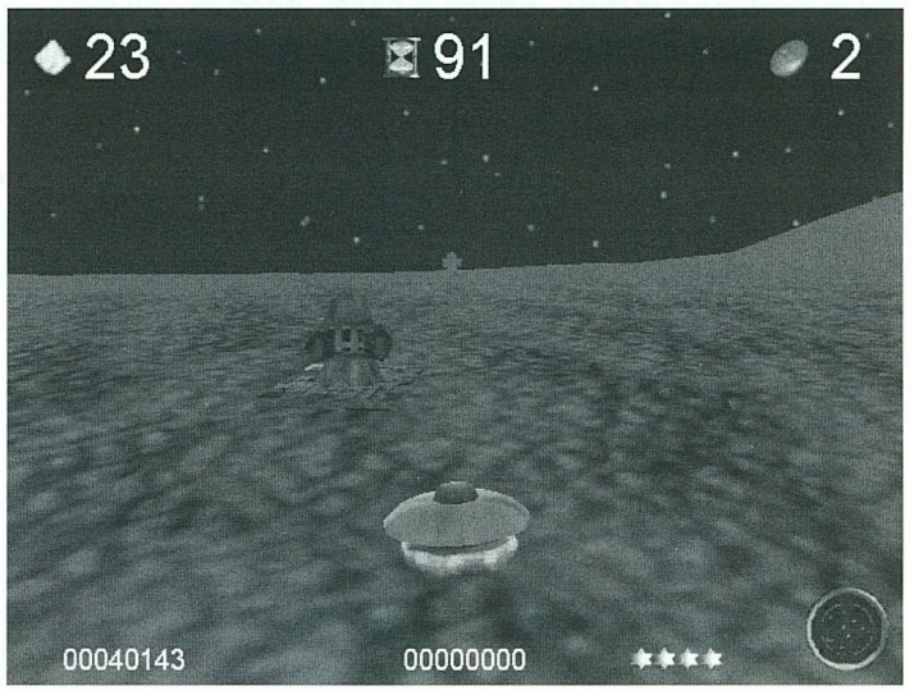
Lily

Galamax

űr csetepaté

A jövő évezredben járunk. A különböző létformák egymással versenyezve építik ki a védelmüket. Természetesen a kiterjedt kémhálózatok segítségével, mindenki tudja mire számíthat egy esetleges támadás alkalmával, de azért mindenkiben ott motoszkál a kisördög, vajon át tudnánk e törni a szomszéd bolygó védelmi rendszerét? Pontosan ezért hozták létre a Galamax versenyt, melyben az összes magára valamit is adó bolygó képviselteti magát. Minden faj felépít egy tesztbázist, amit el kell foglalnunk. A Recoil mellett még ez volt az egyetlen olyan demó, amivel hajlandó voltam játszani is. Igazából nem tudnám megmondani, mi is tetszett annyira benne, hiszen se grafikailag, se más módon nem fogott meg. Egyszerűen





megéreztem valamit a hangulatából és ez a valami megragadott. Jó volt azt a pörgő, sebesen haladó valamit a lövegtornyok között vezetni. A cél persze az, hogy kilőjük az összeset, de úgy hogy közben mi ne semmisüljünk meg. Ez első hallásra nem is tűnik olyan nehéznek, de azért nagyon észnél kell lennünk, ha teljesíteni akarjuk az első pályát. Természetesen van 3D támogatás, e nélkül fele annyit sem érne a dolog. Az ellenséges épületek megsemmisítésekor gyémántokat kapunk. Ha elegendő ilyet összegyűjtünk, akkor mehetünk át a következő pályára. A pályán elszórva találhatunk pajzsokat, melyek megnövelik a túlélési esélyeinket. A tornyokat a rakétáinkkal tudjuk megsemmisíteni, de a célzással nagyon kell vigyázni, mert ilyen nagy sebességnél könnyű mellétrafálni.

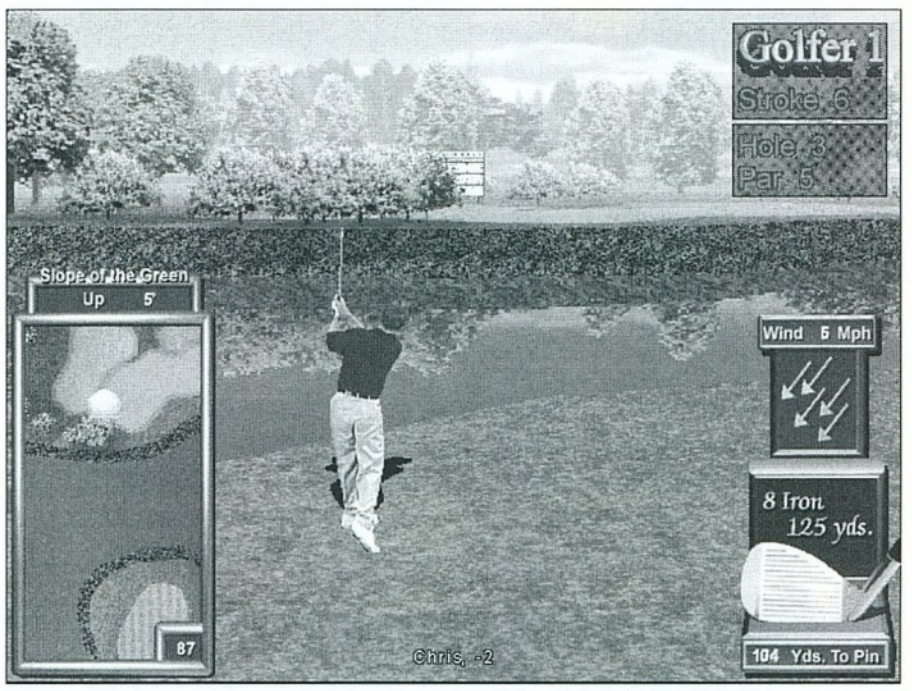
Aki egy kellemes, gond nélküli lövöldözésre vágyik, az bátran telepítse fel a Galamax-ot, sokkal jobb, mint ahogy az első ránézésre gondolnánk. Én nekem kifejezetten tetszett.

Mocsy

Golden Tee Golf

Aranyos golf

Te jó ég, már megint egy golf program. Az E3 CD készítésénél annyiról kellett írnom, hogy megfogadtam, ha egy mód van rá, többet nem foglalkozom ezzel a stílussal. Sajnos a főszerkesztő egészen másképp gondolta a dolgot, ezért most itt ülök és azon gondolkozom, miért is jó egy ilyen golfprogram. Gebedjek meg, ha tudom a választ. Megpróbáltam vele játszani, de ez az újfajta egérkezelés nem igazán jött be nekem. Most ráfoghatnám az egérre a dolgot, de az nem igazán lenne fair. Egyszerűen én voltam béna. Mindig a bokrok közé ütöttem a labdát, s onnan már csak a kilépés gomb segítségével tudtam kihozni. A pálya grafikája nem rossz, bár azért láttam



már sportprogramban jobbat is. Természetesen itt is van egy neves golfozó, akire a játék épül, de szerintem ő csak az USA-ban ismert, én még életemben nem hallottam a nevét. Itt van tehát ez a golf, s komolyan érdekel vajon mennyit adnak el ebből a játékból. Itt Magyarországon nem hiszem, hogy olyan irdatlan mennyiség fogyna belőle. És mi lehet a helyzet tőlünk nyugatra? Nagyon nehezen tudom elképzelni, hogy tömegek állnának sorba egy golfprogramért, olyankor, amikor Dune 2000 és Tiberian Sun is kapható. No mindegy, sok őrülttel találkoztam már ezen a téren, biztosan vannak golf mániákusok is.

Most már csak azt kellene kideritenem, Bear miért pont nekem osztotta ezt a demó-t, lehet, hogy valamiért haragszik rám?

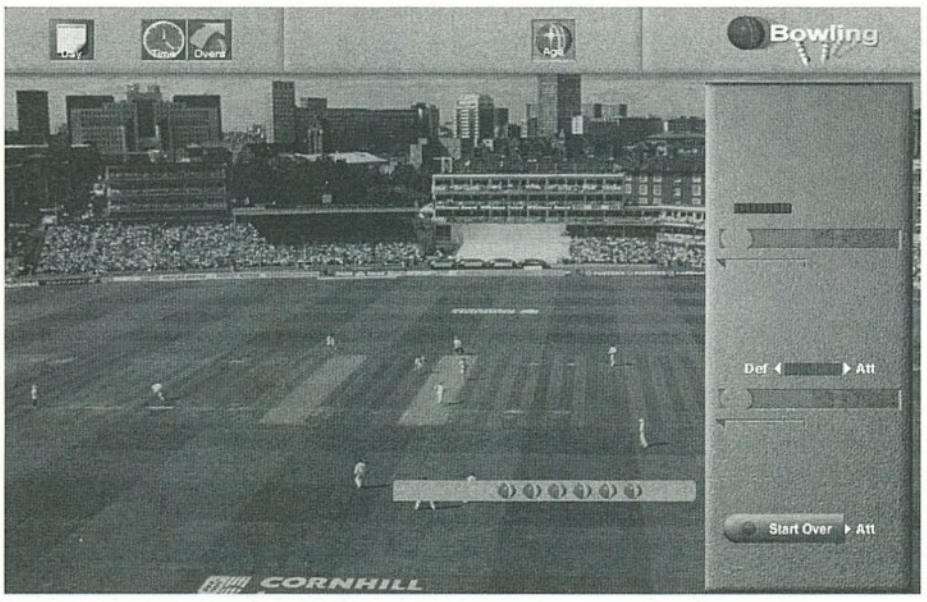
Mocsy

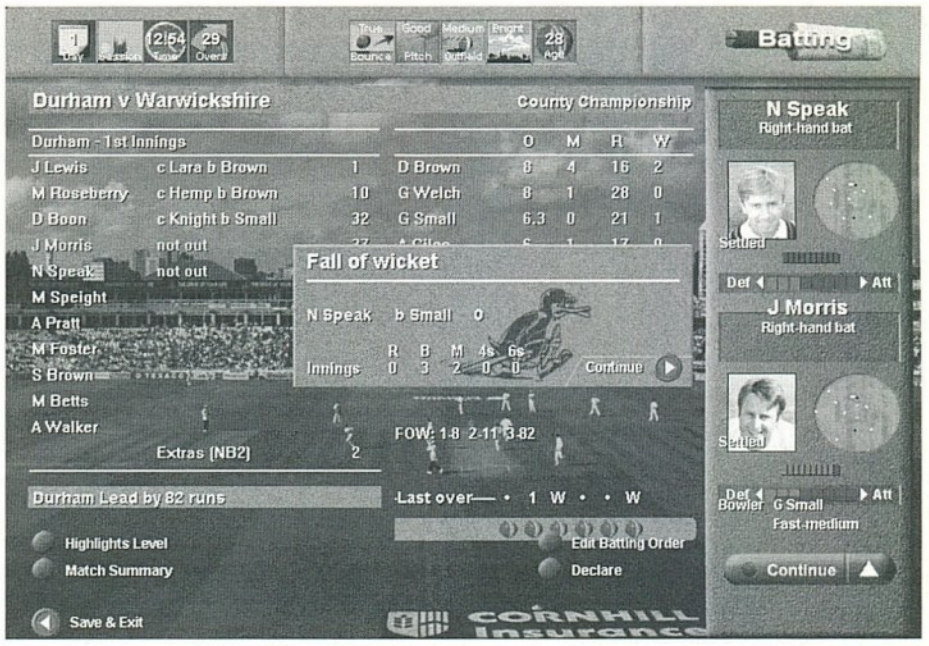
International Cricket Captain

Ismét a népszerű cricket

A címszereplő játék nem ismeretlen még magyar viszonylatban sem. Na nem mintha „professzionális" nemzeti bajnokság lenne belőle itthon, hanem csak a „fake moon"-ok okozta égi áldás teszi okossá a kíváncsiskodót. Eléggé hihetetlenül hangzik, de a Cricket eredetét valamikor az 1300-as évekre teszik, akkoriban már játszottak ilyesfajta játékokat. Az 1700-as évek végén alakultak meg angliában az első klubok. Bár a játék szabályai később folyamatosan változtak és bővültek, a klubok vezetősége összeült és rögzítették az alapszabályokat. A cricket nem csak Angliában terjedt el, Ausztráliában, Dél-Afrikában, Új Zélandon, Sri Lankán, Indiában és Pakisztánban nagyon erős mezőnyű nemzeti bajnokságok folynak.

A játékot sokan keverik össze a baseball-lal, bár tény hogy sok hasonlóság van a két sport között. Van egy dobó játékos, aki dobja a labdát és van egy ütő játékos, aki megpróbálja elütni azt minél messzebbre. Az ütő játékosnak





futnia kell a pontszerzéshez, a többi játékosnak el kell kapnia a kiütött labdát, stb. A pontos szabályok ismertetésétől eltekintenék, mert kevés a hely.

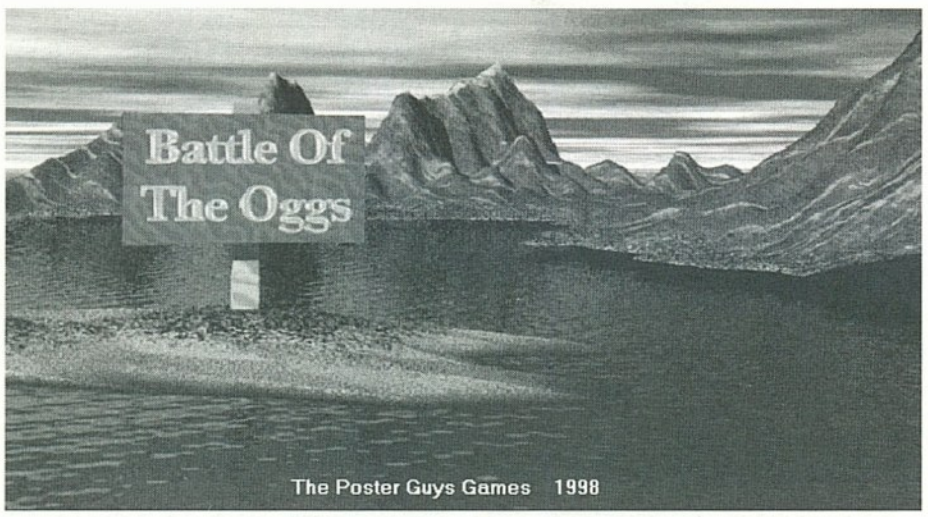
A játék nem kimondottan cricket szimulátor, hiszen az interaktivitást nem a játékosok közvetlen irányítása jelenti, hanem a szituk megfelelő irányítása. Csapatválasztás után kapunk egy ellenfelet, akivel a következő meccset le kell játszanunk. A meccs lefolyásába csak a körülmények változtatásával tudunk beleszólni, a kiragadott játékrészleteknél magától játszik a program. Sorban jönnek a játékosok, néha pedig láthatjuk az adott dobást is. Aktivitásunk gyakorlatilag kimerül pár gomb nyomkodásában.

Nagyon korrekt viszont, hogy több száz játékos névvel és fényképpel ellátott adatait tartalmazza a program. A meccs folyamán azok képességeit és átlagos teljesítményét is belekalkulálja az eredmény alakulásába. Ez valamicskét dob a játékmeneten, de még így is csak megszállott cricket-rajongóknak ajánlom a programot.

SakmaN

Battle of the Oggs

Törzsek háborúi



Bevallom, még sosem hallottam a Poster Guys csapatról. Most volt "szerencsém" kipróbálni ezt az általuk készített, körökre osztott stratégiát. A történet szerint egy törzs vezetője vagy, akinek nem kevesebb a feladata, minthogy visszafoglalja népe szigeteit, melyeket gonosz hódítók szereztek meg. A két ellenséges törzset a számítógép vezérli, a Te feladatod, hogy a szükséges nyersanyagok megszerzése (élelem, fa, kő, kristály) után fegyvereket gyárts embereidnek, hogy fel tudd venni a harcot. A stratégiai részben élnek a szokásos opciók, külön megemlíteném, hogy van upgrade és fortify lehetőség is. A térképek random generáltak, tehát nincs két egyforma játék.

Az elsődleges feladat itt is a nyersanyagok begyűjtése, erre épül minden. Szerencsére az egyes szigeteken nem kell feltétlenül tartózkodnia valakinek ahhoz, hogy a Tied legyen, igaz ilyenkor ellenfeleid csata nélkül meg tudják hódítani az őrizetlenül hagyott földet.

Lesz itt minden: toborzás, kereskedelem, csata. Sőt, számos véletlenszerű esemény is színesíti a játékmenetet, például vulkánkitörés, meteor, tengeri szörny felbukkanása és így tovább. A játékot akkor nyerted meg, ha elűzöd a szigetekről a Slatter és a Moon népet, s helyreállítod az Ogg birodalom dicsőségét. Akár jó is lehetne, de valahogy az egész nagyon gyenge.

A Battle of the Oggs olyan mint egy közepes táblás stratégiai játék, meglehetősen lehangoló grafikával. A demó ötven körös limitje elég arra, hogy belekóstolj a játék hangulatába. Ha tetszik, örvendek, ha nem, várd velem együtt az idei királyt, a Heroes of Might & Magic III-at.

Lily

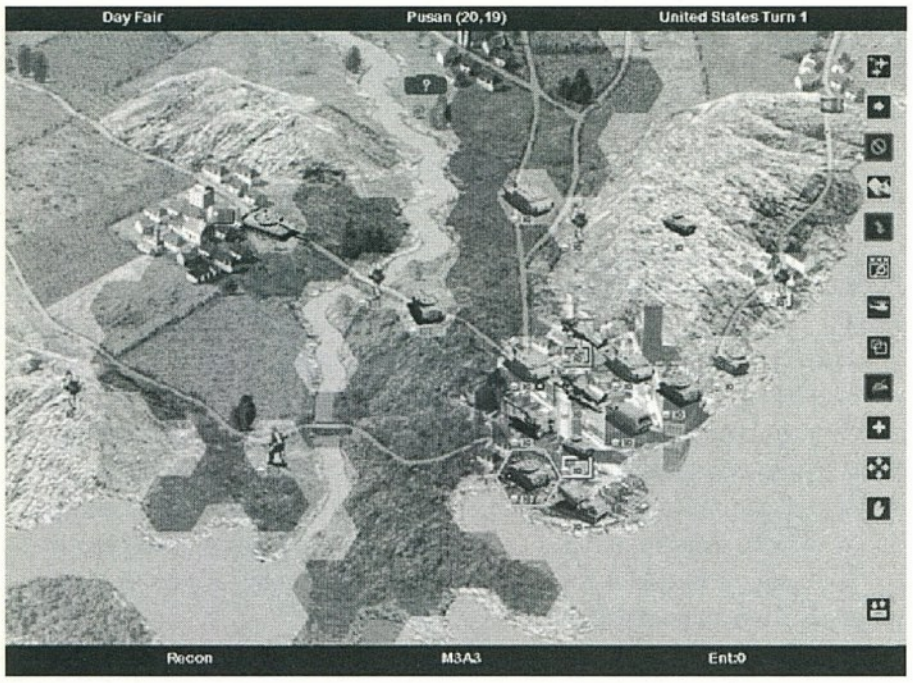
Érdeklődőknek ajánlott honlap: http://theposterguys.hypermart.net.

People's General

Folytatódik a Panzer sorozat

Végre valahára folytatódik a nagysikerű Panzer General 2. Már Atlantában az E3 kiállításon is megszemléltem, de a közelmúltban sikerült néhány újabb információhoz jutni a játékkal kapcsolatban.

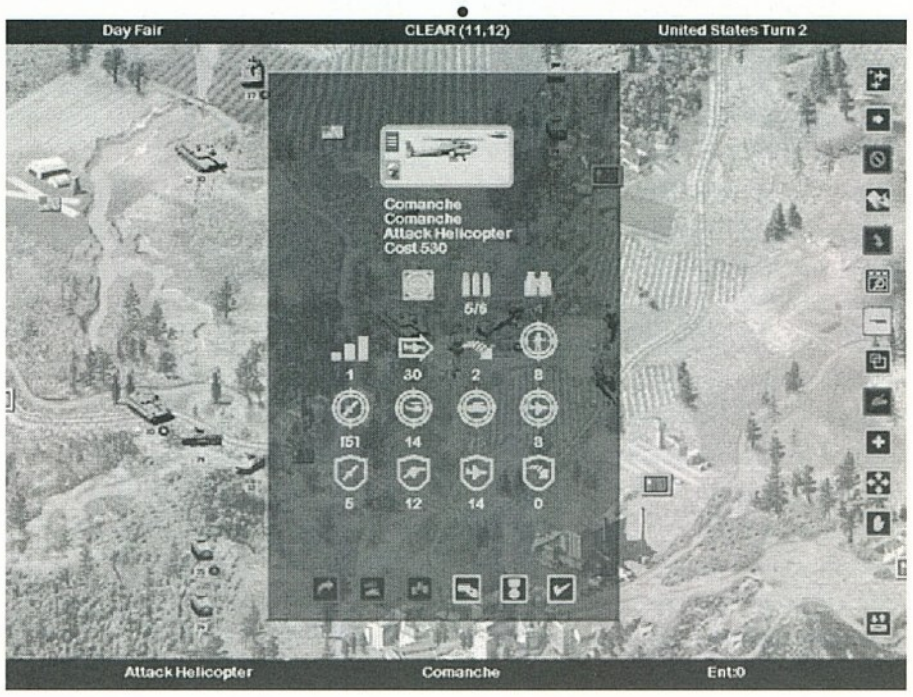
Mint azt már bizonyára tudjátok, a People's General a közeljövőben fog játszódni, Kína főszereplésével. Vágott szemű barátaink a Szovjetunió széthullásával felismerték, hogy bizony eljött az ő idejük. Sikeresen annektáltak néhány kisebb államot, s mikor ezt a nagyhatalmak tétlenül nézték, vérszemet kaptak. Félelmetes armadájukkal megindultak nyugat felé, azzal az eltökélt céllal, hogy három óceán is mossa a Birodalom határát. India nem volt túl nagy falat, de amíg az Atlanti óceánig elérnek, addig bizony számos problémával kell szembe nézniük. Ezek közül is az egyik legnagyobb az orosz hadsereg, amely ugyan már csak halványan emlékeztet a dicsőséges Vörös Hadseregre, de azért még mindig olyan erő, mellyel számolni kell. Aztán az sem elhanyagolható tényező, hogy a NATO erők egyből az oroszok segítségére siettek, tehát Kína egyedül maradt. Néhány szocialista ország ugyan mellé állt, de az észak-koreai és a vietnami hadsereg igazából nem tekinthető komoly haderőnek. Kitört tehát a harmadik világháború... Sokan úgy gondolták, hogy ezt a háborút már csak gombok nyomogatásával, vagyis atomrakéták használatával fogják megvívni. Ehelyett azonban mindkét fél a hagyományos eszközöket választotta, hiszen egyik sem nyert volna semmit, ha a Földet nukleáris temetővé változtatta volna. Így aztán ismét a hagyományos fegyvereké, s azok közül is főként a páncélosoké lett a főszerep.



Itt fogunk bekapcsolódni mi a történetbe, mint kínai vagy szövetséges parancsnok.

Mint már említettem a program a Panzer General 2 engine-jével készült el. A grafika gyönyörű, elég csak egy pillantást vetni ezekre a 16-bites képekre. Közel 150 egység szerepel majd a játékban. Ezek között megtalálhatók lesznek a kor legmodernebb hadieszközei, de olyanok is hadrendbe állnak, melyek még csak a tervezőasztalon léteznek. Igazság szerint nem sok mindent változtattak a Panzer General 2 óta, de azért lesz egy-két meglepetés. Az egyik ilyen (nekem nagyon tetszik az ötlet), az hogy mi választunk az egységünknek speciális képességet. Ugye emlékszik mindenki, hogy a PG2-ben milyen jól is jött egy speciális képesség. Az azonban már igencsak bosszantó volt, hogy ezeket véletlenszerűen adta. Nem voltam felhőtlenül boldog, amikor a légvédelmi ütegeim megkapták a hidász képességet. Most azonban saját magunk döntjük el, mit is vásárolunk a presztizse pontunkért. Tegyük fel, hogy van egy szép nagy harckocsink, s mi azt szeretnénk egy kicsit jobbá tenni. Nincs más dolgunk, mint beszerezni egy kiegészítő egységet, amely mondjuk képessé teszi a harckocsit arra, hogy elakadás nélkül át tudjon kelni a rögösebb terepen is. Aztán, ha már nincs rá szükség, akkor levesszük róla és felpakolunk valami mást. Ezzel a módszerrel mindig olyan egységekkel vonulhatunk harcba, amelyek az adott célnak a legjobban megfelelnek.

A játékban szinte minden típusú haditechnikai eszköz megtalálható. Mivel főként páncélosokkal küzdünk, ezért óriási szerepet kaptak a modern anti-tank egységek, nevezetesen a helikopterek. A Commanche sorozatból jól ismert szöcske, az RAH-64-es és az orosz párja, a Werewolf is helyet kapott a programban. Ezek a gépek nemcsak a támadó fegyverzetük miatt nélkülözhetetlenek, nem szabad megfeledkeznünk a sebességükről és a felderítő képességükről sem. Azt hiszem nekem az első dolgom lesz néhány ilyen egység beszerzése, persze a vadászrepülők után. A People's



General-ban minden küldetés elején el kell döntenünk, mennyire szeretnénk megszerezni a légifölényt az adott misszióban. Ez természetesen befolyással van repülőgépeink számára és azok mozgására. Tegyük fel, hogy miénk a teljes légtér, ilyenkor a gépeink szabadon repkedhetnek, mindenféle korlátozás nélkül. Ha azonban az ellenség is ugyanolyan mértékben van jelen a levegőben, akkor már csak fele annyi gépet vethetünk be, sőt még a gépeink is csak fele akkora távolságba repülhetnek el.

A tengeri hadviselés terén Kína soha sem volt az USA méltó ellenfele. Éppen ezért a játékban nem lesznek flották. Én személy szerint ezt nagyon sajnálom, mivel még élénken emlékszem az PG 1-ből a norvégiai tengeri ütközet élményeire. Sebaj, talán majd a következő részben.

A modern kor szellemének megfelelően a tüzérségi támogatás elég sokat fejlődött. A pontos célzást és a megfelelő célkiválasztást műholdak segítik, s a tüzérségünk jóval nagyobb területet tud az ellenőrzése alá vonni. Óriási szerepe lesz a felderítésnek.

Természetesen itt is lesznek új felderítő egységek, de már a páncélosaink is fel lesznek szerelve különféle radarokkal.

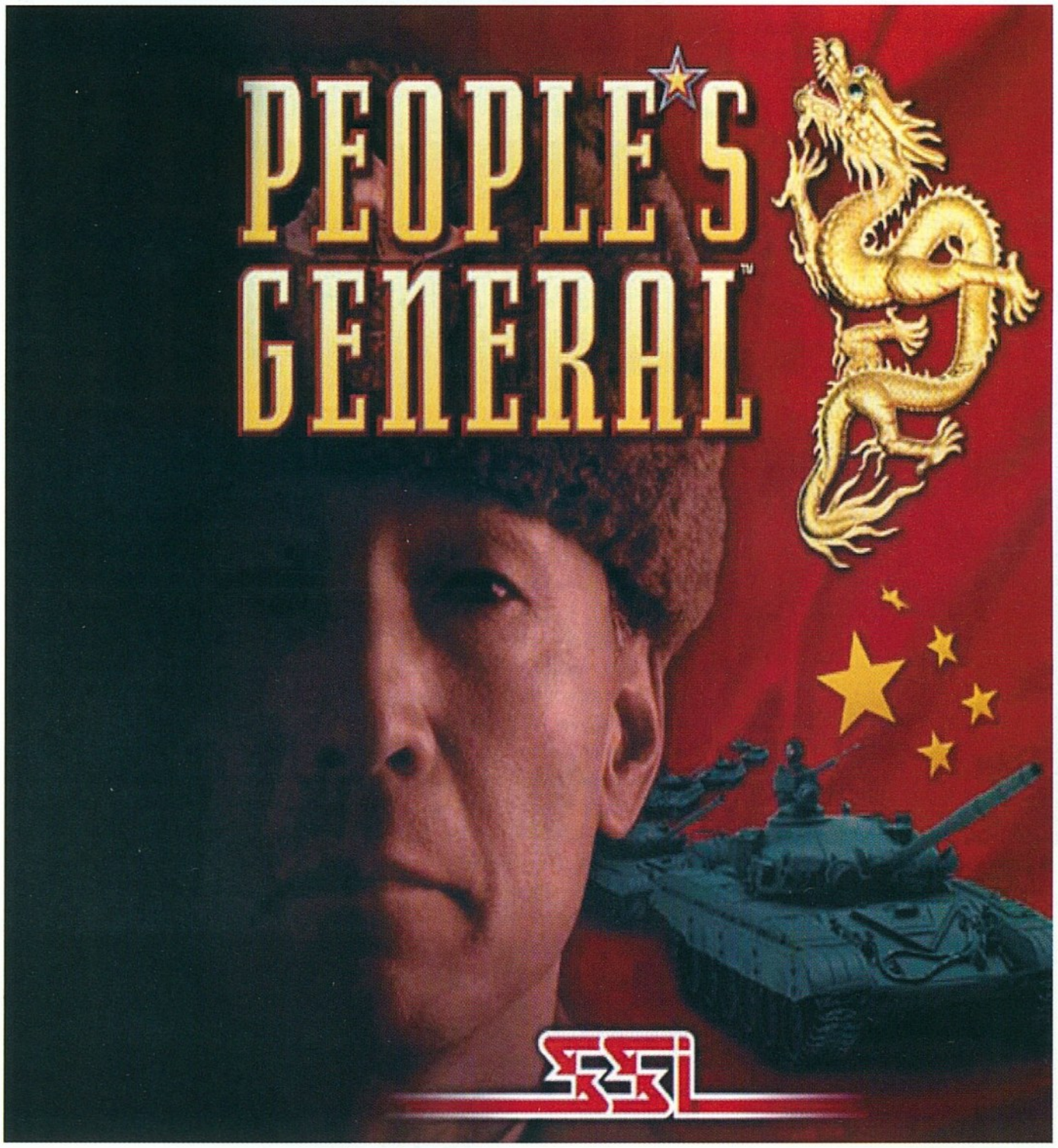
Megmarad a PG2 jutalmazási rendszere. Egy-egy kifejezetten sikeres küldetés után a felső vezetés ajándékozhat nekünk valamilyen újonnan kifejlesztett prototípust. Ezeket nem lehet megvásárolni a későbbiekben sem, úgyhogy nem árt rájuk vigyázni. Persze ez igaz a többi egységünkre is, igazi parancsnok úgy viszi végig a játékot, hogy nem veszít egyetlen core egységet sem. Arra ott vannak a kiegészítő csapatok.

Az ígéretek szerint a küldetések összefonódnak. Ez azt jelenti, hogy ha nagyon jól teljesítjük az egyik feladatot, akkor máshol sokkal könnyebben tudunk boldogulni. Ha megtámadjuk és szétverjük az ellenség felmentő seregét, akkor az a következő misszióban már nem fog megjelenni a hátunk mögött.

Nekem az a véleményem, hogy a People's General megjelenésével új fejezet nyílik az SSI életében. Igazából én mindig is a második világháborús hadszíntereket vagy a fantasy környezetet szerettem, de azt hiszem, hogy ez a játék igencsak sokáig le fog kötni. Pozitívum viszont, hogy arra a kérdésemre, miszerint lesz e folytatása a félelmetesen jó Fantasy General-nak, nem kaptam egyértelműen elutasító választ. Már alig várom, hogy a sötétség erőit is az irányításom alá vonjam egy PG2 színvonalú játékban.

A People's General valamikor az ősszel fog megjelenni, bár Atlanta óta nagyon nagy a csend a Mindscape háza táján. Egy biztos, karácsonykor már kínai páncélosok robognak az orosz sztyeppéken, szerencsére csak a számítógép monitorán.

Mocsy



Recoil

Tankbőrve bújva

A Virgin cég a LucasArts elvesztése után igencsak nehéz helyzetbe került. Igazán nagy ágyúja már csak egy maradt, a Westwood, de a hírek szerint azt is őszre az ígéretek szerint az árak átmennek zuhanóbombázóba.

Mindenesetre ez a Recoil egészen szórakoztató. Minden misszió fel lett osztva

árulják. Az életben maradáshoz szükségük van egy gyors sikerre, mely gyorsan pénzt hoz a konyhára és visszaállítja a megingott bizalmat. Ezt a hálátlan szerepet osztották a Recoil-ra. Talán ez az egyik legjobb demó a CD-n, s a legkönnyebben játszható. Már rögtön az első pillanatban megragadott. Elég volt csak ránéznem, s máris egy klasszikus jutott eszembe, a Battle Command. Istenem, mennyit játszottam azzal a játékkal Amigán.

Ott is egy tankot kellett irányítanunk, persze nem ilyen részlet gazdag környezetben. A grafikának azonban komoly ára van, most vettem észre először, hogy elkezdett szaggatni a gépem egy játéknál normál felbontásban (640x480). Lehet, hogy itt az ideje egy kis fejlesztésnek? Nem, azt hiszem ezzel még várok egy kicsit, hiszen

elküldetésekre, melyeket muszáj megoldanunk. Az ellenfeleket szétlőve juthatunk extra energiához, fegyverhez, illetve élethez. A teljes verzió hat izgalmas hadjáratot tartalmaz, itt mi csak egyet játszhatunk végig. A pályákon szinte mindent érdemes szétlőni, amire a célkereszt azt mondja, hogy szétrobbantható. Ne sokat gatyázzunk az ellenfelekkel, mert míg mi alszunk, ők nem ülnek ölbe tett kézzel. Csak a poén kedvéért mondom el, hogy a demóban találtam egy mezei darut. Éppen rossz hangulatban voltam, amikor úgy döntöttem, hogy apró darabokra szedem szét. Szétlőttem, leesett róla egy láda, melyben egy plusz élet volt elrejtve. Nagyon oda kell figyelnünk az ilyen extra dolgokra, mivel ezek az extrák igencsak meghosszabbíthatják az

életünket. Azt egy ilyen akció játéknál már mondanom sem kell, hogy lesz multi-player rész is. Itt egyszerre nyolc őrült csépelheti egymást, különféle környezetben.

A 3D támogatás már elengedhetetlen, itt is használta a

A megfelelő extrát felvéve még a levegőben és a víz alatt is tudunk közlekedni. Persze itt is jönnek ellenfelek, főként a mélytengeri bombákra kell figyelnünk, ha búvárkodni támad kedvünk.

A Recoil-t mindenkinek ajánlom,

program az öreg Voodoo 1-esemet. A grafika egészen elviselhető volt, csak az a fránya szaggatás ne lett volna.

Az irányítás egészen profin lett megoldva, nem sokáig kellett tanulmányoznom a tank mozgását. Kétfajta fegyver közül választhatunk, a hagyományos energia és a speciális rakétafegyverek között. A végleges verzióban még taktikai atomfegyvert is bevethetünk, bár ekkor ajánlatos egy kicsit messzebbről elengedni a szeretetcsomagot, hiszen nem akarunk közel kerülni a lökéshullámokhoz.

Meg kell még említeni a jég és a napalmbombát is, ezek ha ráfreccsennek a páncélzatra, akkor szép lassan elkezdik azt leamortizálni.

aki kedvet kapott egy kis lövöldözéshez. Nem egy Incoming, de azért jót lehet vele szórakozni a hűvösebb napokon. A végleges verzió valamikor csak az ősz folyamán érkezik meg, addig legyetek türelemmel.

Mocsy

LANDS OF LORE III

TEAM APACHE™

RedJack: Revenge of the Brethren

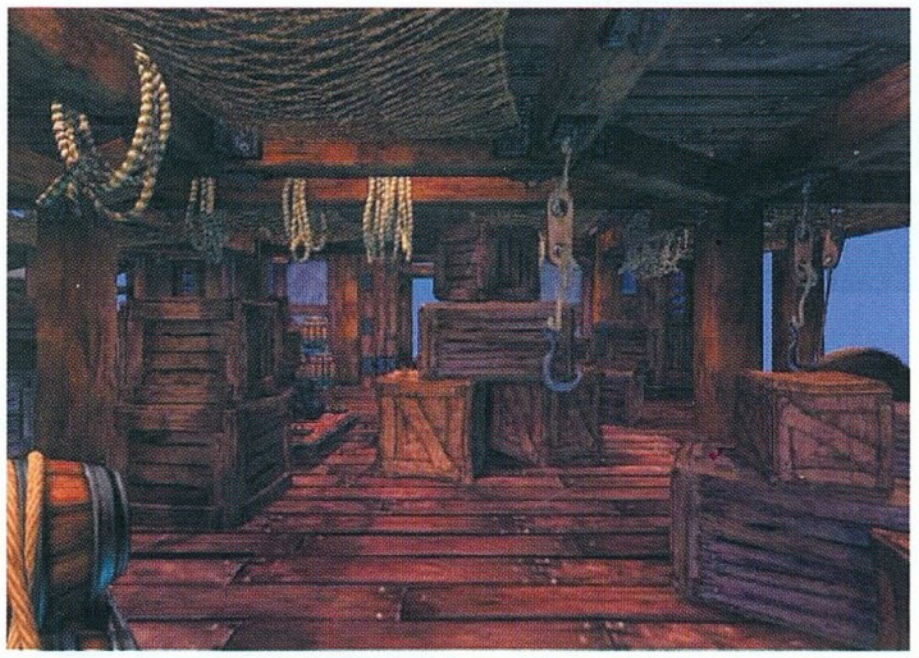
Az események forgatagában

Egyszer, valamikor réges-régen, indiánregények tucatjait olvastam el, és a rézbőrűek világából olykor jutott a Vörös Kalóz egy-egy részlete…

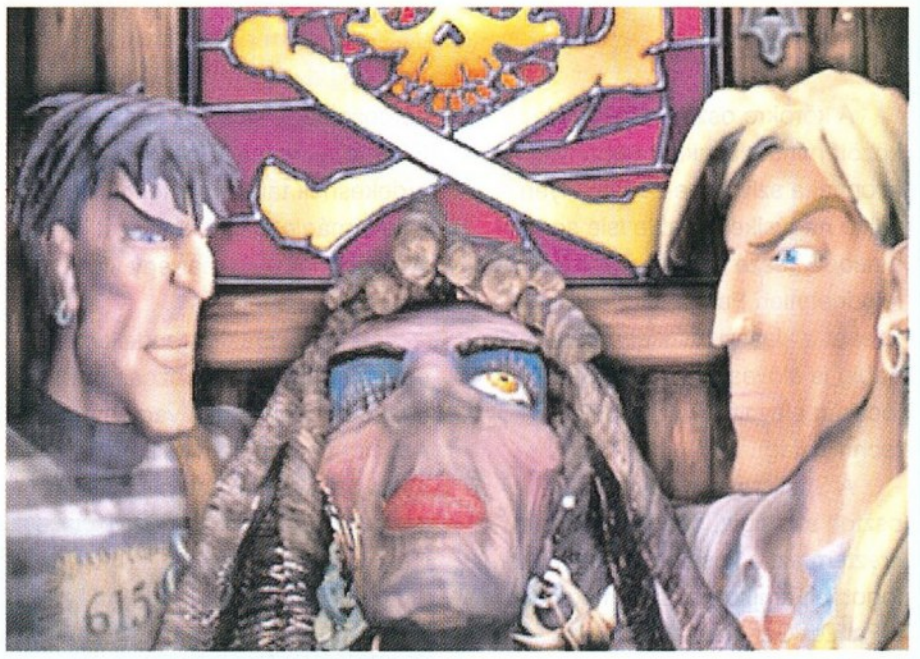
A RedJack: Revenge of the Brethren egy vérbeli, interaktív kalandjáték, mely páratlanul hangulatosan idézi fel a XVIII. század kalózainak világát. Te egy kezdő kalóz szerepében kerülsz az események forgatagába, és mi más lehetne a célod mint egy elfeledett, hatalmas kincs felkutatása, no és persze a dicsőség. Nicholas Dove személyében átélheted milyen érzés, ha elárulnak, ha összevernek, de ugyanakkor vár rád némi romantika is.

Az elveszett kincs mi lehetne más, mint a tizenöt éve elhunyt, rettegett Vörös kalóz, RedJack legendás kincse. A meggyilkolt antihős egykor bosszút esküdött gyilkosai ellen, és most eljött a bosszú beteljesedésének ideje…

Egy biztos, a csendes, hétköznapi életet élő ifjú számára, aki életét ezidáig egyszerű halkereskedőként tengette, ez az éjszaka fordulópont lesz. (Szerintem



kitekintettem a kalózok izgalmas kalandjai felé is. Igaz, ezek a könyvek annyira nem ragadták meg a fantáziámat, sosem képzeltem magam kincsre éhes, félelmet nem ismerő kalóznak, de az izgalmas történetek kétségtelenül lebilincselőek voltak. Ahogy ezt a demót kipróbáltam, rögtön eszembe



így lesz ezzel az a gyanútlan kalandjátékos is, aki "csak úgy, miért ne" betölti a programot. Észvesztő! De erről majd később.) A változás elég rohamléptekkel közeledik, mégpedig egy feketébe öltözött, vérbenforgó szemű gyilkos alakjában, akinek feltett szándéka, hogy kecses ívű, jobb sorsra érdemes karját a Te fejed széthasítására használja. Szerencsére szánalmas életed megmenekül, mi több csatlakozhatsz egy kalózhajó legénységéhez, mert a barátnőd ismeri a kapitányt. Sürgősen meg kell tanulnod kalóz módra harcolni, hogy ha legközelebb a lángoló szemek közé tekintesz, képes legyél megvédeni magad. A számtalan kaland közepette még egy voodoo hercegnővel is találkozhatsz, akitől megtudod majd, minek a közepébe is csöppentél bele valójában. Előbb utóbb kiderül, miért is akarja mindenki megszabadítani a testedet fejed feleslegesnek vélt súlyától…

Szerintem határozottan jól hangzik. Persze nem a fejvesztésre gondolok. Ha kipróbáljátok a demót, szerintem tuti le lesztek nyűgözve. Ez egy gyönyörű, 3D kalandjáték, rejtvényekkel, feladványokkal és igazán egyedi hangulattal. Szerencsére hamarosan megjelenik (talán mire olvassátok már kapható), szóval nem is kell rá sokáig várni.

Lily

A THQ Inc. viszonylag új kiadó és fejlesztő cégnek számít a piacon, ám olyan erőbedobással törnek előre a konzol és a PC játékok terén is, hogy az előző évhez képest igazán számottevő növekedést értek el. Nem is csoda. Ha csak néhányat említek az idén megjelenő termékeik közül, Te sem fogsz csodálkozni: WCW Nitro (Nintendo 64), International Rally Championship (Playstation), Yoda Stories (Game Boy). Persze mi csak maradjunk a PC világánál, ott is jobbnál jobb stuffok várhatók: Brunswick Circuit Pro Bowling, Redjack: Revenge of the Brethren, International Rally Championship, SpeedTribes, Dead Unity. Wow!

Spellcross

Stratégiázva

A körökre osztott stratégiák között mindig is akadt néhány, amit azonnal a szívembe zártam. Ilyen volt a nagysikerű Battle Isle sorozat második része és természetesen a feledhetetlen Panzer General is. Ezeket a klasszikusokat még a mai napig is előveszem, pedig már jócskán elavultak (legalábbis technikailag).

A Spellcross is egy körökre osztott stratégia, de igazából nem éreztem azt a késztetést, ami akkor fogott el, amikor először megláttam a Panzer General-t. Már első ránézésre is gyengének tűnik a program, pedig tudom jól, hogy nem szabad elsőre megítélni dolgokat. Nem tehetek róla, mégis volt egy olyan érzésem, hogy a játék ötleteit összelopkodták más programokból. Nagyon tetszhetett a készítőknek például a Warhammer 40K világa, hiszen ebben a játékban is az ősi ork-ember szembenállást dolgozzák fel. Lehet, hogy csak én nem fordítottam kellő figyelmet az egységek speciális képességeinek, de nagyon úgy tűnt, mintha az ork harcosok egy kicsit az emberek felett álltak volna. Először még érdekesnek találtam a technika és a fekete mágia szembenállását, de a Warhammer után már egy kicsit unalmas ez a felállás.

Minden karakter rendelkezik egy meghatározott mozgásponttal. Ezekből tudunk lépni vagy harcolni. Azt mondanom sem kell, hogy mindig a legrosszabb pillanatban

fogynak el. Az egységek tapasztalati pontokat kapnak minden egyes ütközet után. Ettől persze erősebbek lesznek, többet sebeznek.... blablabla. Ezt a részt is láttam már vagy négy játékban. Nem tudom, hogy miért nem fogják már fel végre a játékkészítők, hogy valami újra vágynak a játékosok, nem a régi ötletek újrafeldolgozására.

Grafikailag sem egy túl nagy pukkanás a játék. Ilyen megjelenítéssel maximum két évvel ezelőtt lett volna sikere egy játéknak, bár akkor már inkább egy Red Alert-et választottam volna. A karakterek animációja egészen egyszerű, az a nevetséges szétpattanó piros buborék, egy egység halálakor, meg egyenesen röhejes. Nem igazán tudom mi is a célja az SCI-nek, de annyi biztos, hogy nem ez a program fogja letaszítani a trónjáról a Panzer General 2-t.

Mocsy

Wargames

A megelevenedett videófilm

Jó tíz évvel ezelőtt volt a film, ami igazából nem hagyott bennem mély nyomokat. Ha a program hirdetése nem hívja fel rá a figyelmemet, akkor nem is nagyon említeném meg. Így azonban muszáj kiemelten kezelni ezt a dolgot, hiszen ez a játék egyik fő vonzereje. Bevallom őszintén nem nagyon szeretem a filmátdolgozásokat. Valahogy sohasem tudták visszaadni a film hangulatát, de a kötöttségek miatt maga a játék sem lett túl jó. Az EA reményei szerint azonban a Wargames nem esik bele egyik hibába se.

Az alapfelállás borzasztó egyszerű, vannak ugye az elnyomott, de harcolni akaró emberek és persze ott vannak a gonosz idegenek, akik még az írmagját is ki szeretnék irtani az embernek nevezett fajnak. Persze a segítségünk nélkül vagy a segítségünkkel (attól függően, hogy melyik oldalra állunk) sikerülhet is nekik. A játék vérbeli valós idejű stratégia (vagyis RTS-Real Time Strategy), de azok közül is a jobbik fajtából. Ami igazán megkülönbözteti a nagy átlagtól, az az, hogy itt már 3D-ben megy az öldöklés. Bármilyen szögben elforgathatjuk a harcmezőt, így nem marad rejtve az utolsó, fa mögött rejtőzködő ellenfél sem. Az egységek számát tekintve a Wargames igencsak az élmezőnybe fog tartozni. Véleményem szerint azonban ez nem mindig jó. Hiába volt a Total Annihilation-ban több száz egység, annak nagy részét ki sem próbáltam. Bezzeg a Red Alert 10 csapatának fejből tudtam az összes speciális tulajdonságát. Ebben a stílusban nem a mennyiség, hanem a minőség számít. A játék egyik leginkább

kihangsúlyozott egysége a hacker, vagyis a komputerkalóz. Itt most nem az új stuffok terjesztésével fog foglalkozni, hanem az ellenséges hálózatok feltörésével. Egy ügyes hacker rövid idő alatt akár a többszörösét is le tudja venni az ellenség számlájáról a saját értékének. A baj csak az, hogy ezzel az ellenfél is tökéletesen tisztában van és nem nagyon komálja a dolgot. Elsődleges parancs tehát, ha a színen feltűnik egy kalóz, akkor azt azonnal likvidálni kell. A teljes játék bármelyik nap megjöhet, szerintem a szeptemberi PC Guruban már egy teljes leírást is olvashattok róla.

Mocsy

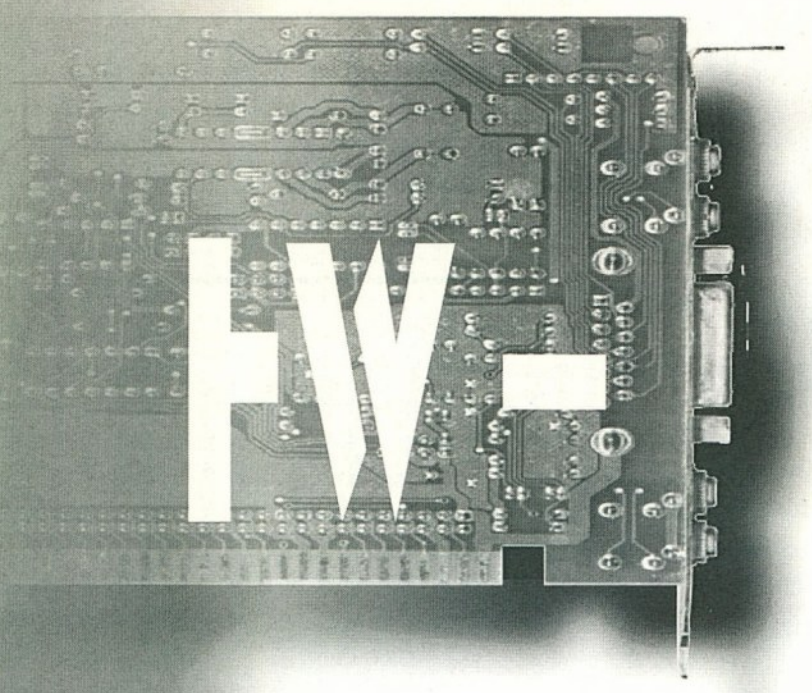
1998 ÉVI PC CD-ROM MEGJELENÉSEK

Az egyik leggyakrabban feltett kérdés Tőletek olvasóktól arra szokott vonatkozni, hogy XY játék mikor jelenik meg. Mivel az esetek 80%-ban mi sem vagyunk biztosak abban, hogy a kérdéses game mikor fog megjelenni a magyar boltok polcain, így megkerestünk 4 nagy hazai disztributort és képviseletet, hogy némi információt kapjunk a decemberi-január elejei megjelenésekről. A dolog azért is érdekes, mert így legalább előre lehet tudni, hogy az általunk nagyon várt játék esetlegesen kapható lesz-e magyar kézikönyvvel vagy dobozzal. Természetesen az esetleges csúszásokért nem vállalnak felelősséget a képviseletek.

JÁTÉK CÍME	MEGJELENÉS	KIADÓ	EGYÉB
Heavy Gear 2	98 ősz	Activision	
5th Element	98 nyár	Activision	
Heretic 2	98 ősz	Activision	
MP2:Ground Zero	98 nyár	Activision	
Formula 1 98	98 Q4	Psygnosis	
Drakan	99 Q1	Psygnosis	
Global Domination	98 Q4	Psygnosis	
Panzer Elite	99 Q1	Psygnosis	
Newmanhaas	98 Q2	Psygnosis	
Pro18	98 Q4	Psygnosis	
Eleminator	98 Q4	Psygnosis	
Lander	98 Q4	Psygnosis	
Hired Guns	99 Q1	Psygnosis	
Wings of Destiny	98 Q4	Psygnosis	
Heroes M&Magic 3	98 karácsony	3DO	
Upasing 2	98 ősz	3DO	
Meridian 59	98 augusztus—nov.	3DO	
Grand Prix Legends	98 nyár	Sierra Sports	
Mask of Eternity	98 ősz	Sierra Studio	
Starsiege	98 szeptember	Sierra Studio	
Gabrial Knight 3	98 ősz	Sierra Studio	
Return the Kondor	98 ősz	Sierra Studio	
Half-Life	98 nyár	Sierra Studio	
Ceasar III	98 ősz	Sierra Studio	
Falcon 4.0	98 augusztus	Microprose	
Mechwarrior 3	98 augusztus	Microprose	
Starship Troopers	98 Q4	Microprose	
Dune 2000	98 augusztus 24.	Virgin	Magyar K.
Dawn of War	98 augusztus 24.	Virgin	Magyar K.
Recoil	98 augusztus 24.	Virgin	
F-16 Agressor	98 szeptember 24.	Virgin	Magyar K.
Magic & Mayhem	98 október 19.	Virgin	
Jimmy White's C.	98 szeptember 21.	Virgin	
Superbike WC	98 október 19.	Virgin	Magyar K.
Screamer Sports Car	98 október 19.	Virgin	Magyar K.
C&C Tiberian Sun	98 november 15.	Virgin	Magyar K.
Viva Football	98 november 24.	Virgin	Magyar K.
Swords & Sorcery	98 december 8.	Virgin	
Lands of Lore 3	98 december 14.	Virgin	Magyar K.
Starcraft: Brood Wars	98 vége	Blizzard	
Diablo 2	98 december	Blizzard	
NFL Gameday '99	98 szeptember	Sony America-989 Studio	
Everquest	98 október	Sony America-989 Studio	
Grim Fandango	98 szeptember	Lucasarts	
Force Commander	98 november	Lucasarts	
SW: Rogue Sq.	98 november	Lucasarts	
SW: Behind the M.	98 ősz	Lucasarts	

JÁTÉK CÍME	MEGJELENÉS	KIADÓ	EGYÉB
Actua Tennis	98 Q3	Gremlin	
Blade	99 Q1	Gremlin	
Soulbringer	99 Q1	Gremlin	
Hardwar	98 Q3	Gremlin	
Tribal Lore	98 Q4	Gremlin	
Outcast	98 ősz	OCEAN	
F-22 Total Air War	98 szeptember	OCEAN	
Trespasser	98 ősz	Dreamwork Interactive	
Motocross Madness	98 ősz	Microsoft Games	
Urban Assault	98 nyár	Microsoft Games	
Revenge of Arcade	98 ősz	Microsoft Games	
Age of Empires II.	99 tavasz	Microsoft Games	
Mayday	98 szeptember	Take 2	
Biosys	98 október	Take 2	
Monkey Hero	98 október	Take 2	
Spearhead	98 november	Take 2	
Settlers III.	98 ősz	Blue Byte	
Shadowpact	98 Q3	Blue Byte	
Tomb Raider III.	98 november	EIDOS	
Daikatana	98 október	EIDOS	
Revenant	98 november	EIDOS	
X-Files: The Game	98 augusztus 24.	Electronic Arts	Magyar K.
World of C. 2000	98 augusztus 24.	Electronic Arts	
Wargames	98 augusztus 24.	Electronic Arts	Magyar K.
Lockheed M. F-16	98 szeptember 7.	Electronic Arts	Magyar K.
Mig-29	98 szeptember 7.	Electronic Arts	Magyar K.
Israeli Air Force	98 szeptember 7.	Electronic Arts	Magyar K.
Need for Speed 3	98 szeptember 21.	Electronic Arts	Magyar K.
NHL 99	98 szeptember 28.	Electronic Arts	Magyar K.
Sim City 3000	98 szeptember 28.	Electronic Arts	Magyar K.
Moto Racer 2	98 október 16.	Electronic Arts	Magyar K.
NBA Live 99	98 október 16.	Electronic Arts	Magyar K.
Dungeon Keeper 2	98 november 6.	Electronic Arts	Magyar K.
FIFA 99	98 november 6.	Electronic Arts	Magyar K.
Test Drive Offroad 2	98 november 13.	Electronic Arts	Magyar K.
Carmageddon 2	98 november 7.	SCI	Magyar K.
Virus 2000	98 október 5.	Groiler Interactive	Magyar K.

Forrás: Automex Kft, Ecobit Kft, H&H '92 Kft, Modern Media Kft



HW-SW

Hírek, érdekességek a nagyvilágból

- Voodoo Banshee
- STB Velocity 4400
- 3D-s hangkártyák tesztje
- I/O Magic MagicWave PCI
- 3D-s szemüveg
- PC 99 specifikáció

Utility csokor

- AAApeg
- All Sound
- EF Commander
- ER SYS 98
- FTP VOyager
- Phone Book Pro 97
- MIDI Switch
- Myflix
- Personal TV Studio
- Soritong
- WEB Phone

Grafikus kártyák

Mivel is kezdhetnénk a híreket, ha nem grafikus gyorsítókkal, hiszen most e körül forog a világ. Mindenki szeretné meglovagolni a 3Dgyorsító-láz hullámait. Kicsit már olybá tűnik nekem, hogy ez egyfajta aranyláz, hiszen már senki sem riad vissza semmitől az áhított cél (a vásárlók meghódítása) érdekében. Itt arra gondolok például, hogy mindenki azt állítja ő a legjobb, a leggyorsabb stb., utána meg kiderül, hogy legtöbbjüknek legfeljebb az ára versenyképes. Na de inkább lássuk a híreket!

Voodoo Banshee

Már adtunk hírt a 3Dfx készülő 2D/3D üdvöskéjéről, most csak egy pár azóta kiderült információt szeretnék megosztani veletek. (Nevezhetném ezeket akár pontosításnak is.) Nem igaz, hogy verni fogja a Voodoo2-t, de nem is erre tervezték, hanem arra, hogy azoknak nyújtson alternatívát akik komplett 2D/3D kártyát keresnek jó teljesítménnyel. Az elpáholás nem is nagyon volna lehetséges, mivel a V2 két textúra-processzorával szemben a Banshee-nek csak egy van. Egyébiránt a kártyán már nem EDO DRAM-ok lesznek (mint a V2-n), hanem SGRAM-ok vagy SDRAM-ok. Nem lesz benne SLI mód, furcsa is lenne, viszont tud együttműködni egy Voodoo2-vel de itt sem SLI módban. A 2D felbontás 1900x1440 lesz, a 3D felbontás 1600x1200, a kártyán pedig (ennek megfelelően) maximum 16 MB memória foglalhat helyet. Egy érdekesség: a kártya mind PCI-os mind AGP-s verzióban megjelenik és az AGP 1x-t támogatja. Miért? Mert nem akarja a rendszer memóriáját textúrázásra használni, hiszen az így elérhető sebesség csak 500MB/s, szemben a kártya saját memóriájának használatával elérhető 1.6GB/s értékkel. (Nesze neked AGP!) Egyébként is a játékok teljesítménye inkább múlik a processzor teljesítményén, mint a grafikus sávszélességen. A megjelenés augusztus/szeptember környékén várható. (A kártyának nem lesz nehéz dolga, hiszen már most hatalmas szoftvertámogatás áll mögötte.)

STB Velocity 4400

Az STB háza táján sem áll meg az élet. Az nVidia Riva TNT chipsetjére épülő kártyájukat tesztelték, majd közreadták az eredményeket. A driverek már majdnem véglegesek, a tesztkonfiguráció egy 400MHz-es PII 64 MB SDRAM-mal, Intel Seattle BX alaplapon. (Meg kell jegyezni, hogy a V Sync kikapcsolt állapotában folytak a tesztek, hiszen így lehet nagy értékeket elérni...) Lássuk az eredményeket!

Quake II 640x480: 65fps
Quake II 800x600: 57fps
Quake II 1024x740: 40fps
Forsaken 640x480: 199fps
Forsaken 800x600: 141fps
Forsaken 1024x740: 100fps
Turok 640x480: 85fps
Incoming 640x480: 78fps

Nem rossz, de én nem esek hasra tőle. A kártya augusztus ban várható 299$-os áron.

Hangkártyák
3D-s hangkártyák tesztje

Elsőként következzen egy kis 3D hangkártya teszt. Mivel ezek a kártyák nálunk még nem terjedtek el túlságosan, a teszt nyugodtan belefér a hardware hírek kategóriába.

A 3D-s hangkártya ipara napról napra növekszik, egyre több ilyen kártya jelenik meg. Az emberek lassan párhuzamot vonnak az Aureal és a 3Dfx között, azaz hogy ugyanaz játszódik le a 3D-s hangkeltésben, mint a közelmúltban a 3D grafika terén. Egy-két éve senki sem figyelte a sebességteszteket, örült, ha magáénak tudhatott egy 3D gyorsítót. Manapság aki 3D-s hangkártyát vesz azt érdekli, hogy x kártya gyorsabb-e mint y? Kell, hogy érdekelje, hiszen amellett, hogy milyen szépen szól, a legfontosabb, hogy mennyire lassítja le (avagy gyorsítja) a játékokat.

3D-s hangot kétféleképpen állíthatunk elő: hardveresen egy hangkártyával vagy szoftveres emulációval. Ismét csak a grafikus gyorsítással vonhatunk párhuzamot. De ami a legfontosabb, mennyit nyerhetünk ha hardveres gyorsítást használunk? Nos egyes mérések szerint akár 40%-os gyorsulást is eredményezhet egy gyorsabb hangkártya! A következőkben különböző chipsetekre épülő hangkártyák összehasonlító tesztjeit mutatom be. (A különböző chipsetek vizsgálata gondolom érthető, hiszen a grafikus kártyáknál sem nagyon érdemes a Voodoo2-es chipsetre épülő kártyákat összehasonlítgatni – pedig már jó pár van belőle-, hiszen így közel egyforma eredményeket kapnánk.) A kártyák és a megfelelő chipsetek a következők: Videologic's SonicStorm az ESS Technology Maestro 1 chipsetjével, Orchid's NuSound3D az Aureal Interactive Vortex chipsetjével, Diamond Multimedia's Monster Sound M80 a Freedom 5600 PCI Controller and Analog Devices 2181 DSP-vel, és az Ensoniq AudioPCI (ugyanaz a chipset amit a Creative Labs PCI64-

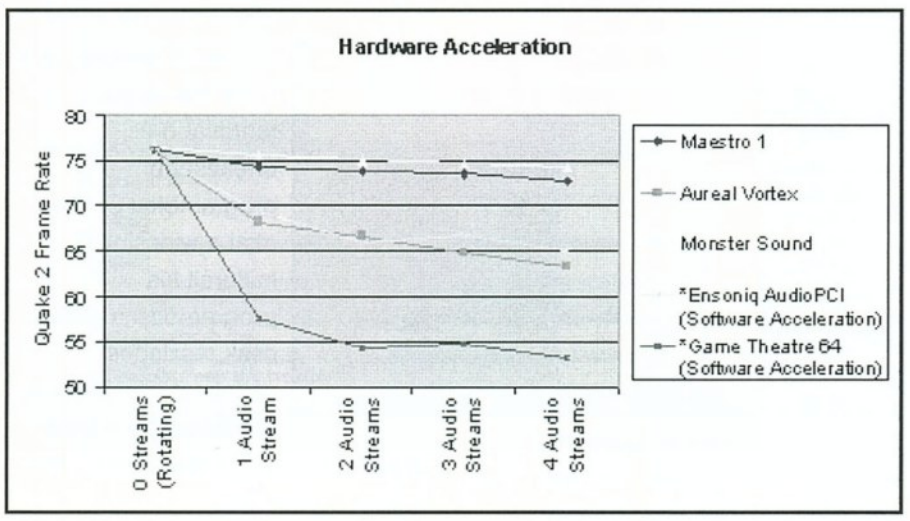
nél használnak), Guillemot Game Theatre 64 Dynamic 3D.

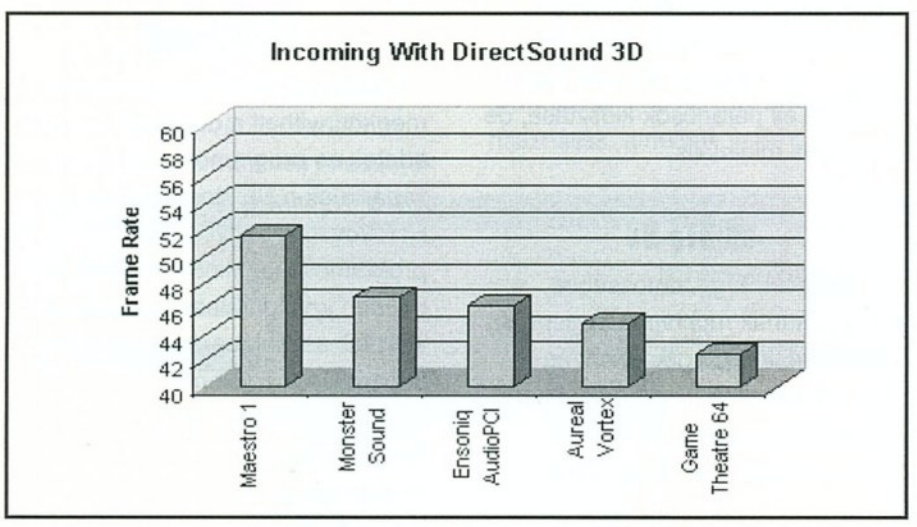
Mindegyik kártya PCI-os kivéve a Guillemot Game Theatre 64 Dynamic 3D-t.

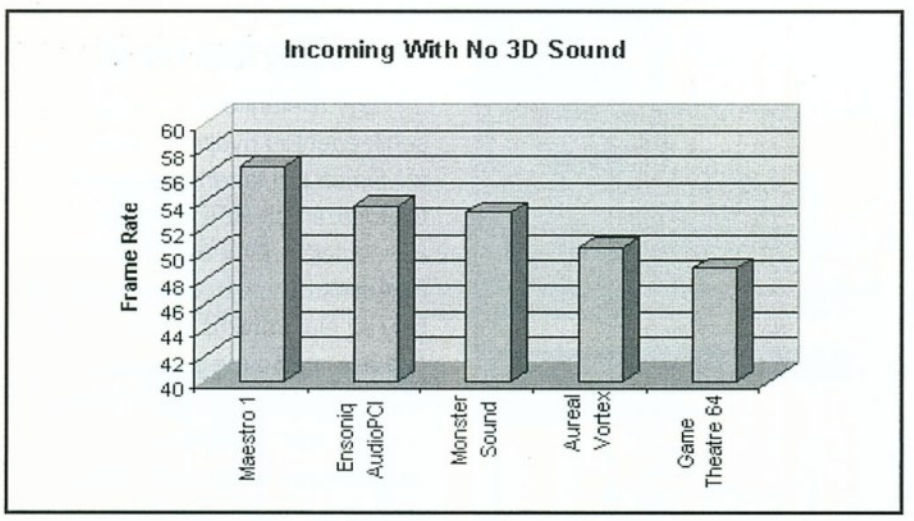
A teszt rendszer a következő volt:

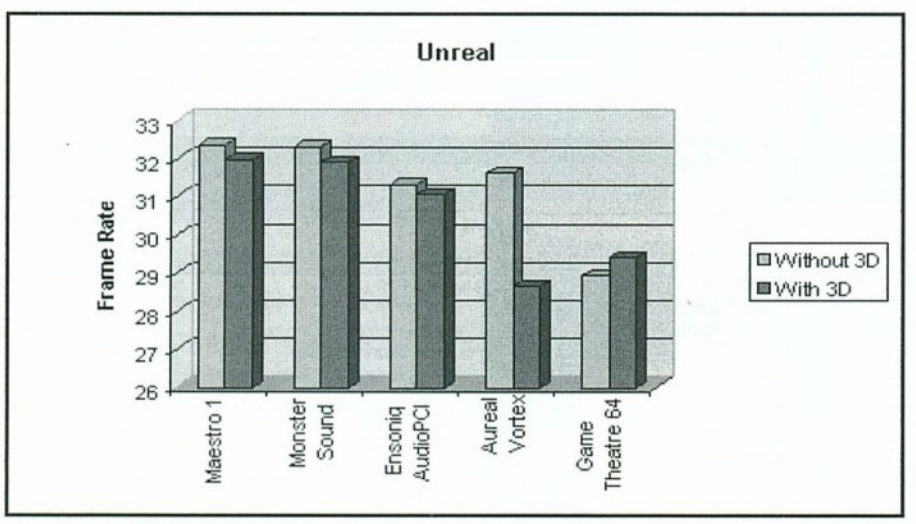
Win 95 OSR 2.1
Diamond Viper V330 AGP
Diamond Monster 3D II 12 MB
IBM Ultrastar 9gb Ultra-Wide SCSI hard drive
Adaptec AHA-2940UW Ultra-Wide SCSI adapter

Lássuk az eredményeket!









Microstar MS1569 alaplap ALI Aladdin V Super7 Chipsettel
AMD-K6-2/333
64 MB PC-100 SDRAM

I/O Magic MagicWave PCI

Az I/O Magic egy újabb cég amely az A3D Vortexre alapozza

PCI-os hangkártyáját. Ha PCI-os hangkártyát keresel, egy Pentium 200MMX-es vagy annál jobb géped van és nincs valami sok pénzed akkor ez a kártya ideális lehet a számodra. A 79$-os ár az egyik legolcsóbb A3D Vortex PCI hangkártyát jelenti. A kártya egyébként követi az Aureal referencia modellt, csakúgy mint a driverek. De ez egyáltalán nem baj, sőt! A 64 hangú wavetable hangot biztosít ebből 32 hardveresen, 32 szoftveresen előállított. A szoftveres hangelőállítás lecsökkentheti a processzor sebességét (helyesebben növelheti a foglaltságot), de ez a drivereken keresztül állítható, kikapcsolható. Az I/O Magic ezenkívül mellékeli a Yamaha 128 hangú XG szoftver szintijét, így elérhető a 192 hang! (Egy PII 266-nál vagy annál jobb gépen már nem is érzékelhető teljesítménycsökkenés...)

A DOS-os játékok is probléma nélkül futtathatók vele, nincs szükség arra ami más kártyáknál könnyen előfordulhat, mármint, hogy mellé kell dugni egy ISA-s SoundBlastert, vagy szoftveres emulációt kell alkalmazni. A kártyán található erősített kimenet (a sima hangszórók számára) és line out kimenet a fejhallgatónak vagy az erősítőnek. A kártyán nem található Waveblaster csatlakozó, és nincs meg a 4 hangszóró támogatása, mint a Diamond Sound MX200-nál. Viszont 2 hangszóróval is nagyszerű hangot tud produkálni! A kártyához jár egy Jedi Knight OEM demó verzió.

3D-s szemüveg

Emlékeztek még azokra az időkre amikor piros-kék szemüvegekkel próbáltuk meg agyunkat becsapni és a síkbeli képekből térbeli alakzatokat varázsolni? Nos a technika fejlődik, gyönyörű színekben renderelt játékokkal játszhatunk, de... Ezek a játékok 3D gyorsítókkal működnek, de a látvány mégiscsak síkbeli, nincs meg a térbeliség érzete.

A Metabyte Wicked 3D kártyái is a Voodoo2-re épülnek, ebben nincs semmi különleges. Ami különleges az az, hogy a cég olyan techinkát (drivereket) fejlesztett ki, amely lehetővé teszi, hogy bármilyen Glide-ot vagy OpenGL-t használó játékot meg lehessen jeleníteni a H3D cég LCD szemüvegén. Tehát a Voodoo2 képét!

Az egész készlet egyben (a szemüveg és a Voodoo2 kártya együtt) 299$-ba kerül, ugyanez két Voodoo2 kártyával, SLI módban 499$. A készletben a

kártyán/kártyákon kívül található egy ún. „H3D transmitter" és egy kisebb dobozban az „H3D Eyewear". Az előbbi egész egyszerűen egy infravörös távirányító egységet takar, amely a képet továbbítja az „Eyewear"-be azaz a szemüvegbe (ez egy sima napszemüvegnek néz ki, két kis sötét ablakocskával). Azt hiszem legjobb a mellékelt képeket tanulmányozni, hogy el tudjuk képzelni miről is van szó. A képminőség nagyon jó, de vannak még gondok. A megjelenő szövegek nagyon nehezen olvashatóak.

PC 99 specifikáció

A Microsoft és az Intel kiadták az 1999-re ajánlott PC specifikációját (igaz, hogy e két cég készítette, de több mint 200 hardvergyártó részt vett a tervezésben). A PC 99 véget vet a CD-ROM-nak és az ISA busznak. 1999-ben a PC-k minimum 300MHz-es CPU-t fognak tartalmazni, 128Kbyte cache-sel 64MB RAM-mal. (Nincs megszabva, hogy a processzor csak Intel lehet.) A HDD-re és a 2D grafikus kártyára nincs megkötés, de a DVD-ROM-nak kell felváltania a CD-ROM-okat. A Microsoft ott jön be a képbe, hogy a PC 99 egybefolyik a Designed for Microsoft Windows logo megszerzésének feltételeivel.

Lóti

Utility csokor

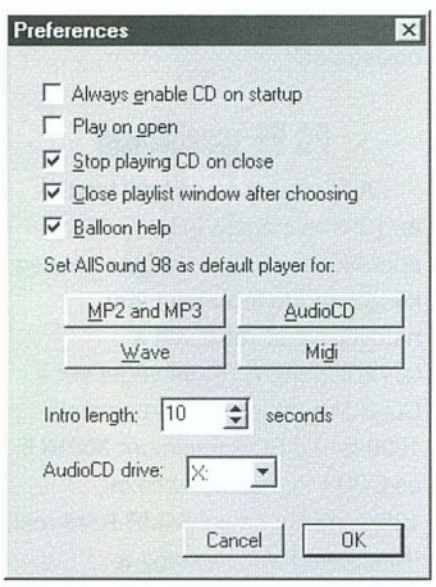
A hónap válogatása a hasznos kis programokból

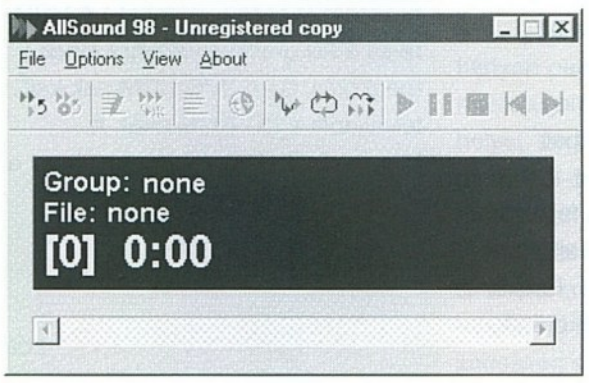
AAApeg

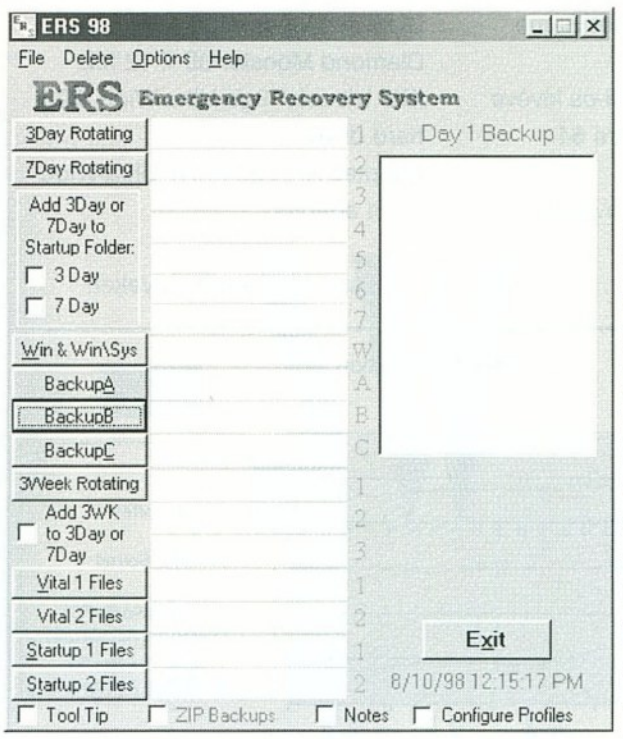
Nagyon sokfajta képnézegető program létezik, ezek valljuk be nagyon hasonlítanak egymáshoz. Az AAApeg egy igazi unikumot jelent az ismert programok közül, hiszen egy teljesen külön ablakban jeleníti meg a megnézendő képet, míg a másikban lehet tallózni a file-ok között. Nem túl bonyolult a program, de azért szerencsére a slide show képessége megadatott neki.

All Sound

Vajon miért nevezhetnek egy programot Allsoundnak, ha nem azért, mert szinte minden létező zen és misi formátumot el tud olvasni. Nos ez a kis program nem vall szégyent, ha elétárunk egy zenét, megbirkózik vele sebtiben. A kicsit egyszerű, de korrekt kezelőfelület mindent tud, amire szükségünk lehet, talán csak a playlist editor hiányzik egy kicsit.

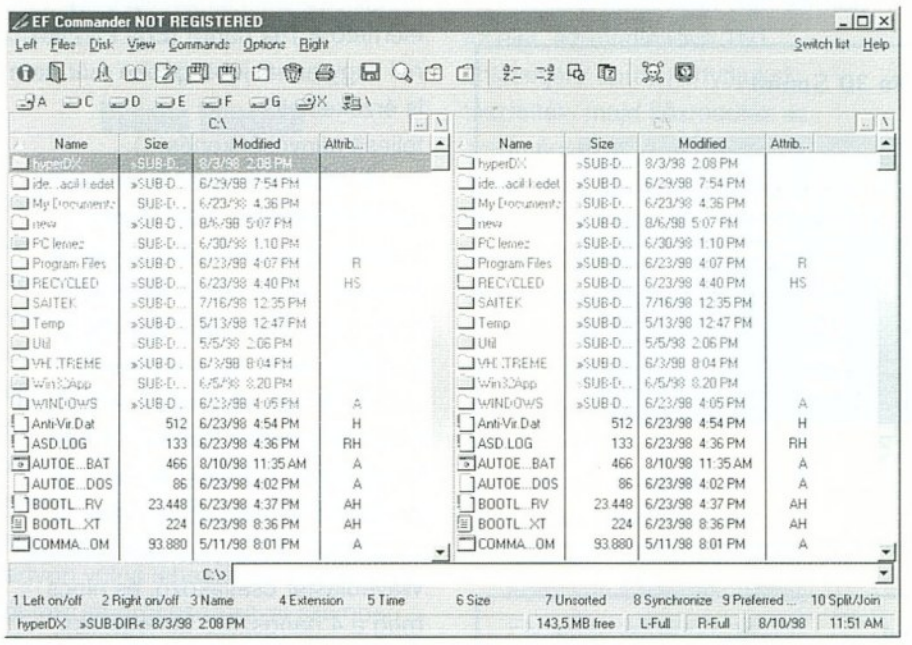






ER SYS 98

Nagyon nagy fontosságot tulajdonítanak mostanában gépünk védelmének a programozók és programkészítők. Ennek jegyében egy halom recovery és backup software látott napvilágot. Ez a kis program is hasonló feladatokat lát el, meghatározott időtartamonként, de persze esetenként is le lehet menteni a fontosabb és értékesebb programokat és file-okat a wincsinkről. A kulturált kis programocska persze csak részleges védelmet jelent, hiszen egy directory-n belül tárolja az összes mentést, ami nem igazán szerencsés.

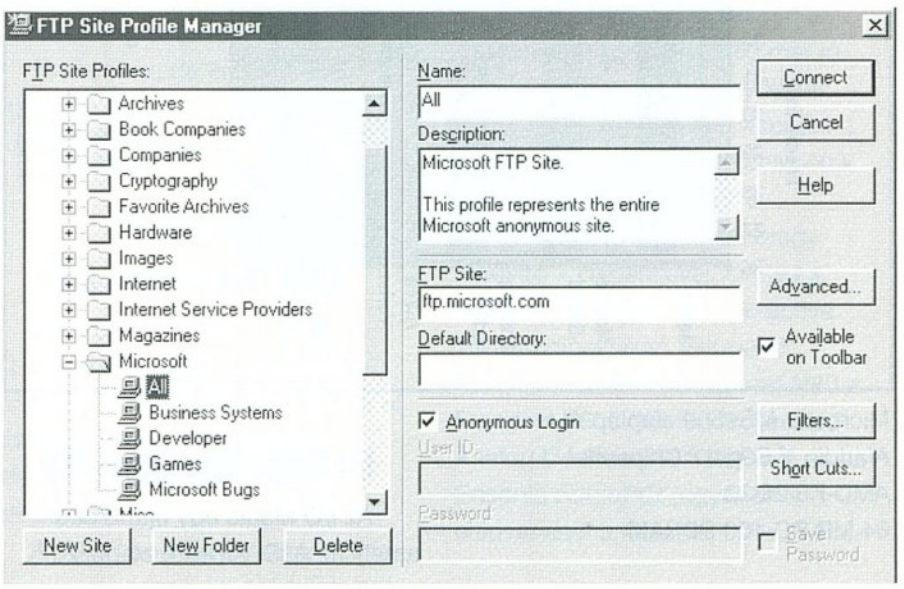


EF Commander

Hónapról hónapra nézegetve a shreware utility-ket egyre gyakrabban bukkannak fel NORTON és WINDOWS commander klónok. Szerintem Ti is tudjátok, hogy nagyon sokszor előfordul, a klón megközelít, vagy éppenséggel meghaladja tudásban az eredeti programét. Nos, az EF Commander szerintem mindent tud, amit az alapnak és etalonnak számító Windows Commander, sőt még egy-két olyan funkciót is elrejtettek a készítők, amit csak dicsérni lehet (pl. a beépített task kill funkció). Persze nem teljesen egyezik meg a gombok és parancsok kiosztása, de az eltérés minimális.

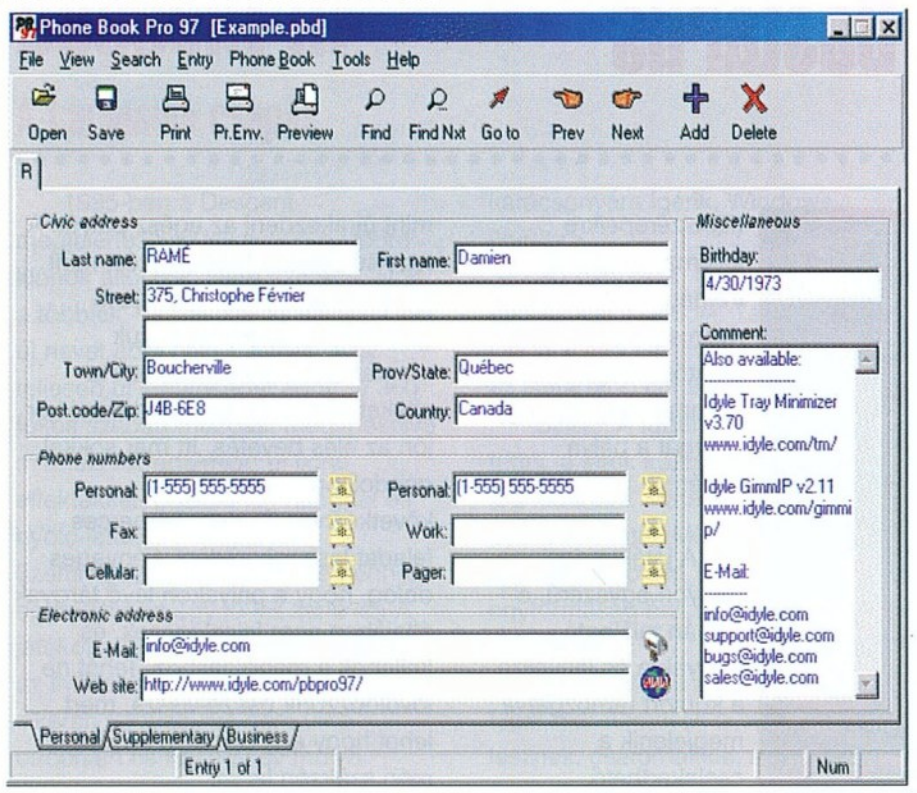
FTP VOyager

Egy jó FTP software nagyban megkönnyítheti a dolgunkat, amikor adatok és programok után vadászunk a NET-ten. Márpedig az FTP Voyager nagyon is jó programocska. Minden beállítható, minden konfigurálható, egyszóval igen felhasználóbarát. Az osztott képernyős megjelenítés jól áttekinthetővé teszi a dolgot. Természetesen a program mindenféle átviteli szabvánnyal megbirkózik.



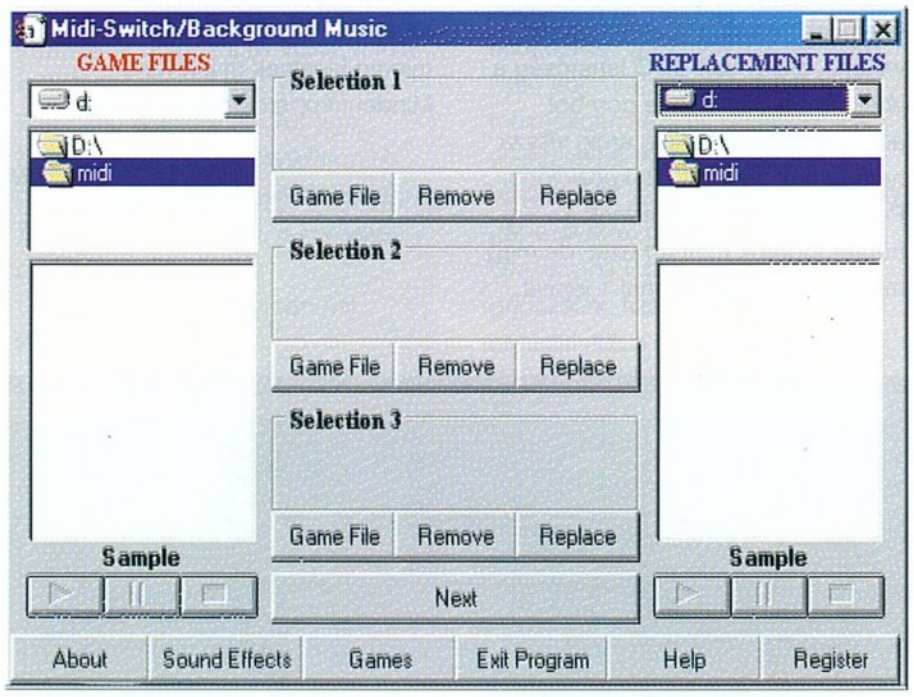
Phone Book Pro 97

Egy telefonkönyv mindig nagy segítséget tud nyújtani, hiszen ki az aki fejben tud tartani egy halom telefonszámot. Ez a kis program mindenféle adatot tud tárolni a barátainkról, ismerőseinkről. Van itt hely az elektronikus e-mail címnek éppúgy, mint a megjegyzés rovatnak a klienssel kapcsolatban. Ha több adat is található a programban, akkor rendezgetni és keresni is lehet benne. Nagyon ötletes, hogy rögtön kategóriákra is bonthatjuk a beírt embereket, így sokkal könnyebb a válogatás.



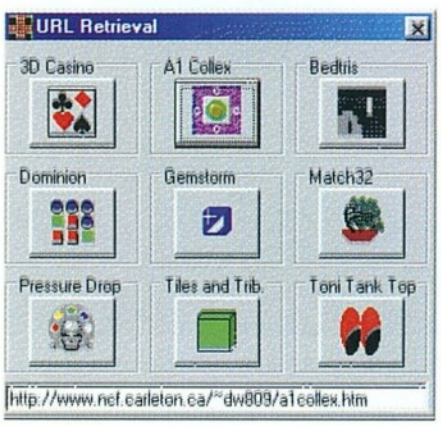
MIDI Switch

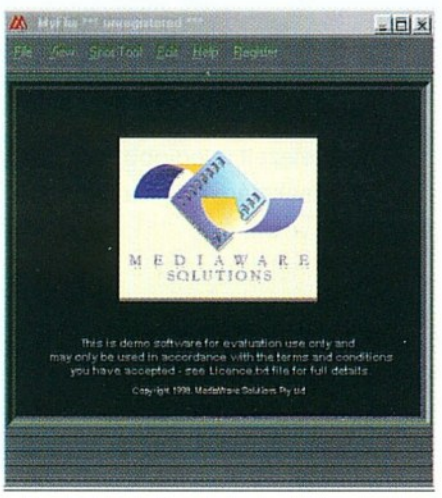
Kissé értetlenül állok ezelőtt a program előtt, lehet, hogy én nem értettem meg igazán a problémát, azonban kissé érthetetlen feladatnak tűnik, hogy össze-vissza cserélgessük a midi file-okat. Persze úgy lehet, hogy értelmet kap a dolog, hogy a létező játékokban lehet kicserélgetni a midi file-okat. De akkor pedig nagy a valószínűsége, hogy megpukkanhat a program a nagy cserélgetéstől. Akkor pedig nem marad értelme. Na mindegy.



Myflix

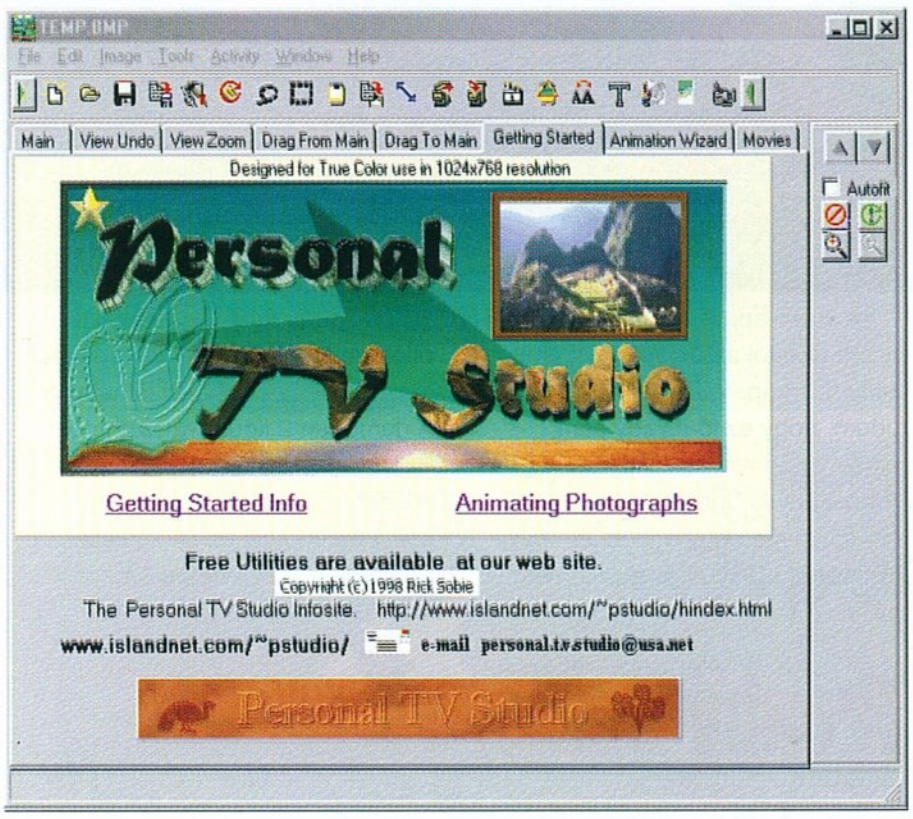
Az MPEG formátum virágkorát éli, egyre-másra jelennek meg azok az alkalmazások, amik az MPEG előnyeit használják ki. Meglepő módon egyébként azok a programok is az MPEG tömörítést használják, amelyek valami más kiterjesztésű file-okkal dolgoznak. Ez a kis lejátszó tulajdonképpen nem csinál semmi mást, mint MPEG film file-okat játszik. Az, hogy mi ebben a nagy durranás azt nem tudom, mindenesetre legalább ezt az egy funkcióját korrekten megoldja.





Personal TV Studio

Egyre jobban szeretnek olyan programokat készíteni a kiadók, amibe mindenféle okos és oktalan dolgot bezsúfolnak. Nos, a Personal TV Studio is ilyen program, hiszen pixel grafikus részt, animáció készítő szekciót és sok minden egyéb más hasznos utility-t tartalmaz. Komplett rajzoló részt kapunk a programhoz, melyben minden szokásos dolgot megtalálunk. Én egy kicsit elnagyoltnak éreztem ezt a részt. Kicsit bonyolult a progi szerkezete, a kis fülecskékkel megoldott funkció-választás már a múlté szerintem.



Soritong

Ha nem is tud sokat ez a programocska, azonban az biztos, hogy a szépséget és a design-t tekintve biztos nyerőnek számít ebben a hónapban. Csak a szokásos MP3 lejátszási funkciókat ismeri a progi, de szerintem ebben a kategóriában nincs is másra szükség. A lista beállítási és mentési lehetőségek természetesen nem hiányoznak a kellemes kis progiból.

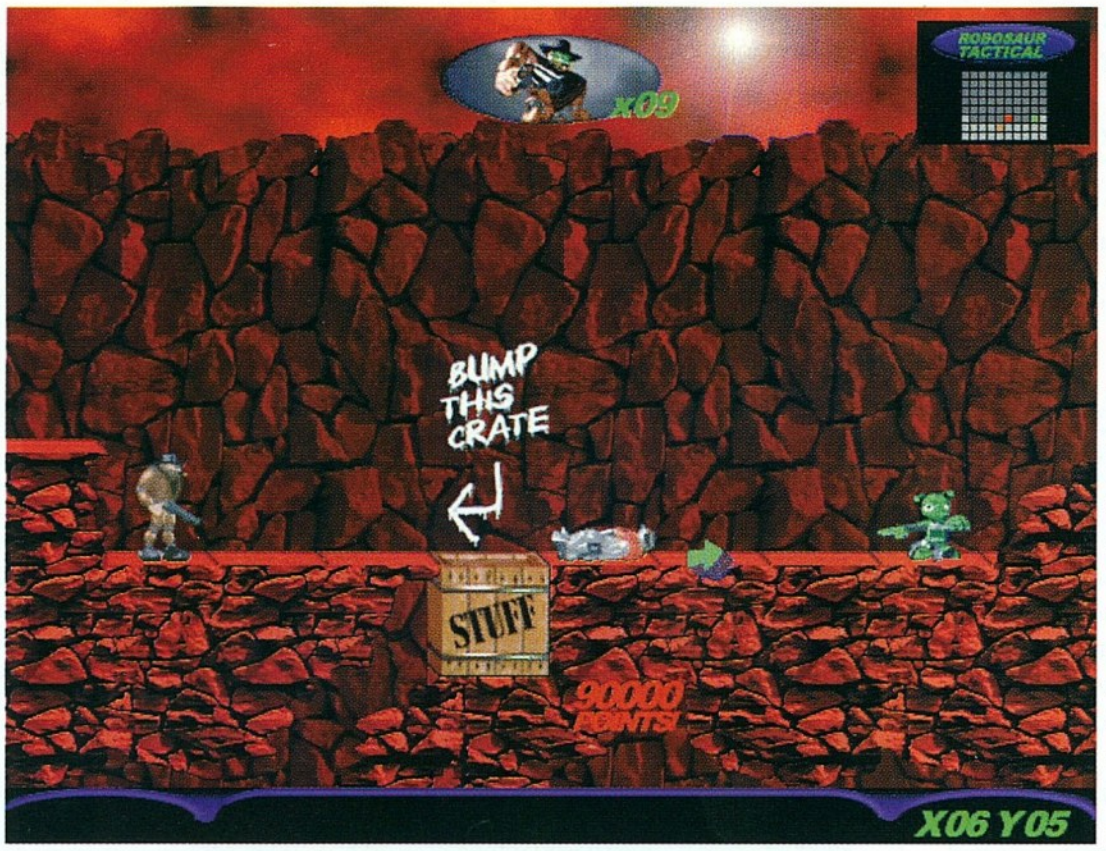
WEB Phone

Ez az aminek a telefontársaságok nem örülnek túlzottan, hiszen egy helyi tarifás hívással a neten keresztül beszélhetünk külfölddel is. Egyébként a program nagyon kulturált, rendkívül sokoldalú szolgáltatásaival valószínűleg elnyeri majd mindenki tetszését.

Bear™

Robosaurs Versus The Space Bastards

Jajjj...



A cím alapján valami egészen másra gondol az ember, mint amit valójában kap. Igazából nem is tudom, hogy ez jó-e vagy sem, mindenki döntse el magában. A Robosaurs vs Space Bastards mindenesetre egy nagyon jópofán kivitelezett LOGIKAI játék. Azt nem állítom, hogy túlzottan eredeti az ötlet, de sok olyan elemet tartalmaz, amit máshol eddig nem láthattunk. A demóban 2 figura választható, Eastwood vagy Van Damme. Mindkettőjüknek megvannak a speckó bedumái és mozdulatai, jellemzően filmes beütéssel (filmszerepeikre jellemző a figura). Például Eastwood nyomatja az oktatószöveget, Van Damme meg dob egy spárgát a pálya végén.

A játék maga nagyon egyszerű, a pályán található tárgyakra és lényekre a kurzort rámozgatva megjelenik a cselekedhető cselekvés neve. Ha ezekből több is van, akkor a jobb gombbal váltogathatunk közöttük. A kiválasztott cselekvést bal gombbal érvényesíthetjük. Ha elrontottunk valamit, akkor van UDO lehetőség a játékban, a Backspace gombot addig nyomogathatjuk, amíg vissza nem jutunk a kívánt játékpozícióba. Persze e közben repkednek a büntetőpontok mint a huzat, de még mindig jobb visszamenni 1 lépést, mint újrakezdeni az egész pályát. A legelső pálya a bemelegítés, mint azt a mellékelt ikon mutatja is (pelenkás bolygó). Itt fogjuk megtanulni a játék alapjait. Ha ezeket sikeresen teljesítettük, akkor jön az éles bevetés. Itt már sokkal gondolkodtatóbb pályák következnek, és nem kétperces feladat lesz megoldani. Lényeges dolog, hogy a pályákon levő tárgyak általában nem feleslegesek, és kellenek a megoldáshoz. Tehát ne lövöldözzünk össze-vissza, mert lehet hogy egy dobozra később még szükség lehet.

A játék mind grafikailag, mind hang szempontból nagyon jól el lett találva. Tele van gegekkel, de nem erőltetik ezeket, csak a normális határokon belül. Játszhatóság szempontjából is kellemes a játék, az egyre nehezedő pályák pedig mindig kínálnak új kihívást. Mindenképpen érdemes megnézni.

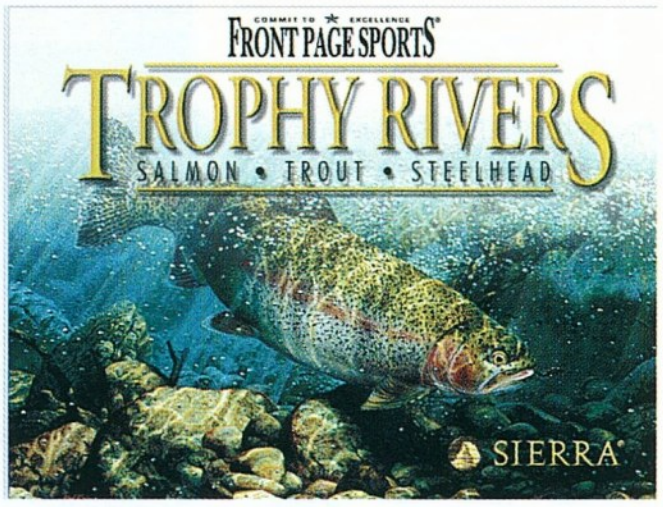
SakmaN

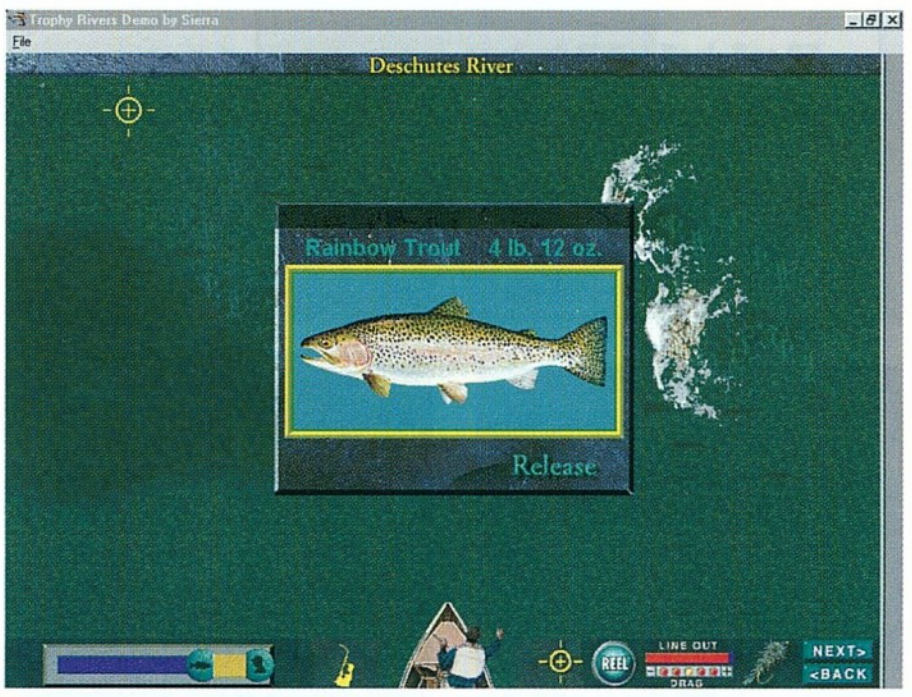
Trophy Hunter

Horgásszunk

Nem ismerem igazából a horgászok lelki világát, de az már biztos, hogy vannak olyan lököttek, mint a számítógépesek. Képesek felkelni hajnalban, csak azért, hogy órákat üljenek néma csendben a vízparton, kapásra várva. Nekem valószínűleg nem lenne türelmem erre. Ismerek viszont egy ilyen őrült egyént, nevezetesen Lóti barátomat, aki nagy szakértője ennek a sportnak. Néha gondol egyet, hóna alá kapja a horgászfelszerelését, s leballag a Dunára pecázni. Ez állítólag megnyugtatja őt. Nem is tudom, lehet hogy egyszer megkérem vigyen el engem is, néha nem árt egy kis változatosság.

Egészen biztos, hogy ő fogja megkapni tesztelésre a Sierra legújabb pecás őrületét a Trophy Huntert. Ebben a programban a világ legjobb lazac és pisztráng horgászterületeire juthatunk el, persze csak a számítógép segítségével. Annyira nem értek a dologhoz, hogy véleményt tudjak mondani róla, de az biztos, hogy van valami varázs ebben a játékban. Grafikailag egy nagy nulla az egész (még 3Dfx-et sem támogat J), de ha én horgász lennék, egészen biztosan feldobna. Nincs más dolgunk, mint egy csónakból a vízbe hajigálni a csalit, megvárni a kapást, aztán beemelni a zsákmányt. Tudom, hogy szentségtörésnek tűnik, de nekem mégis az tetszett a legjobban, amikor a zsákmányt vissza lehetett engedni a vízbe.





A játék egyben tanít is. Amerika egyik legprofibb horgásza magyarázza el a lazacfogás legrafináltabb trükkjeit. Milyen bottal menjünk, hová, milyen csalit használjunk. Az év melyik részében van horgásztilalom, mire kell ügyelni a horgászterületeken, sőt még a környezetvédelmet sem hanyagolták el. Több tehát ez a kis program, mint ahogy az első ránézésre gondolnánk. Nem mondom, hogy nálunk ebből rengeteget el fognak adni, hiszen a lazac nem igazán magyar specialitás, de annyit mindenféleképpen megér a játék, hogy megnézzük. Ha másért nem is, akkor a gyönyörű horgászparadicsomok kedvéért.

Mocsy

Descent III

A harmadik csapás

1995-ben a Descent megjelenésével felkavarta a Doom klónok állóvízét. Nem azt tette, amit a többiek - lemásolni az engine-t és új nevet adni neki -, hanem egy teljesen új lehetőséget adott, a 360 fokos szabad mozgást megspékelve mindezt forradalmian új light effektekkel, pozícionált hanggal és nyolc játékos multiplayer üzemmóddal. (Tartozott még ehhez egy editor és egy jó kis zene is.) A játékot a Parallax Software adta ki, az Interplay szárnyai alatt. A cég a sikeren felbuzdulva nem ült a babérjain és kb. egy év múlva kiadta a folytatást, a Descent II-t. Még több pálya, amelyek jóval bonyolultabbak, újabb fényeffektek, újabb ellenfelek stb. jellemezték a folytatást. (A Guide Bot és a Thief Bot megjelenése). Eközben a Parallax Software két részre bomlott, mivel egyszerre két projekten kezdtek el dolgozni. A Voilition Inc. a Descent Freespace: The Great War című játékon, az Outrage Entertainment a Descent III-on. A piacon is új riválisok jelentek meg: A Terracid az EIDOS-tól, a Forsaken az Acclaimtől.

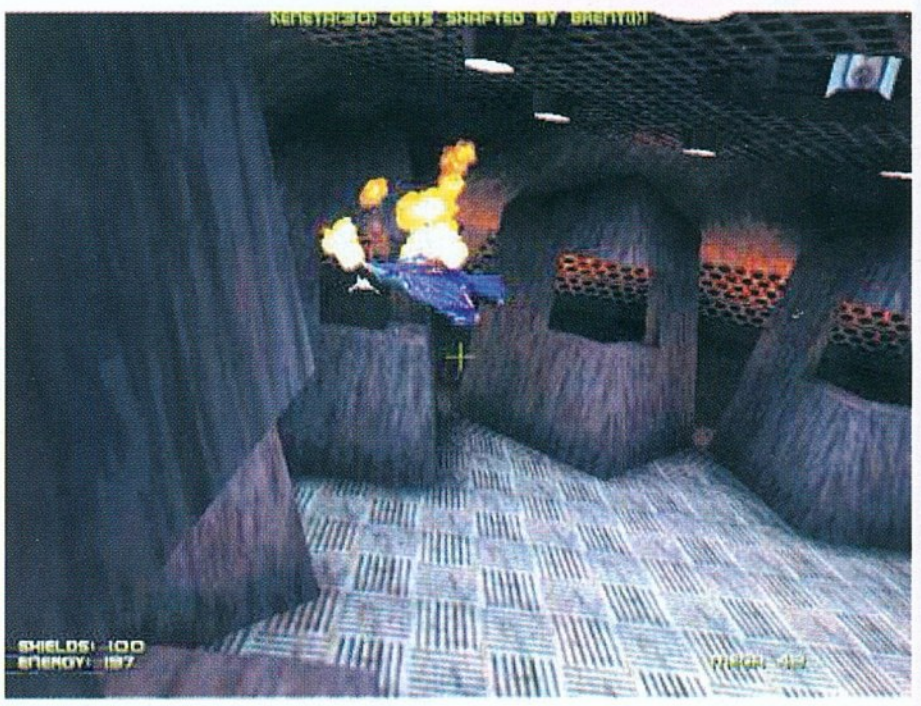
Lássuk címszavakban mit várhatunk!

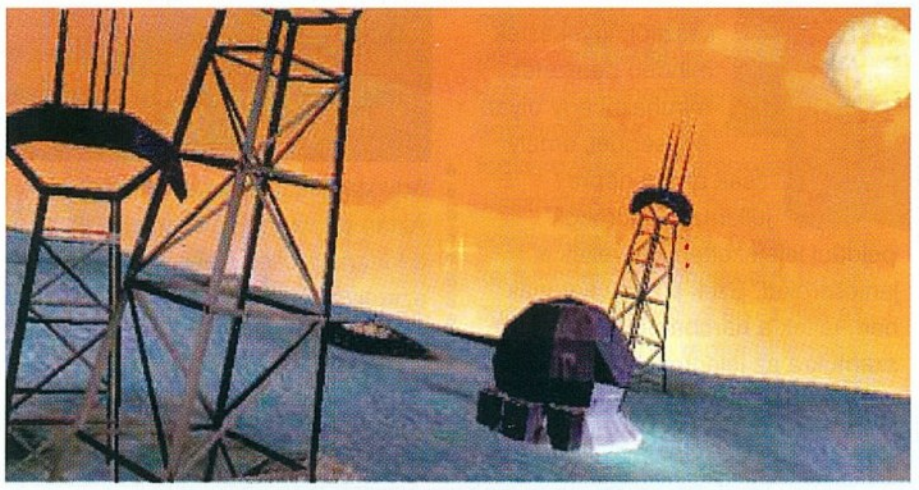
Megjelenés: A játékot 1998 karácsonyára ígérik, Windows 95/98-ra.

3D gyorsítás: Csak 3D gyorsítóval működik. Támogatja az OpenGL-t, a Direct3D-t, és natívan az ismertebb chipseteket.

Sztori: A történetről annyit lehet tudni, a játék közben folyamatosan fog kiderülni, Material Defender pedig visszatér. Minden szint teljesen speciális, nincs az egyformaság érzése mint az elődökben.

A helyszín és a küldetések: Most már nemcsak belső helyszínek lesznek, csatornákkal, alagutakkal és barlangokkal ahol valamiféle reaktort kell elpusztítani. A Descent kilépett a felszínre is. A sima átmenetek a felszíni és a felszín alatti helyszínek között egy teljesen új érzést kölcsönöznek a játéknak. Repülhetünk hegyeken és völgyeken át, beszállhatunk épületekbe, a bányáknak felszínre nyíló ablakaik vannak. A környezet mozgásban van, él, nemcsak az ellenfelekkel kell megküzdenünk, hanem oda kell figyelnünk a mozgó gépezetekre, dolgozó robotokra is. Gravitációs kutak, veszélyes gépezetek, szélcsatornák nehezíthetik a továbbhaladást. Zavarhat minket az időjárás is , eshet az eső, fújhat a szél. Bizonyos helyeken tüzek is éghetnek. A küldetésekben több teljesítendő cél van, rejtvényeket, feladványokat kell megoldanunk. Kibővült a berepülhető hajók választéka is két új géppel, a küldetések előtt





választhatunk, melyikkel akarunk repülni. Természetesen minden hajónak különböző fegyverei vannak, más-más a páncélzat, más a méretük és másképpen repülnek.

Engine: Az új engine-nel pontosan érezhető hol is vagyunk egy épületen vagy egy bányán belül, a lighting effektek is megújultak (pl. dynamic lighting). Találhatóak még környezeti effektusok, eső, tűz, füst, köd, szél, gőz. A 3D hangképzés is beépítésre került.

Az ellenfelek: A robotok intelligensebbek lettek, sokkal reálisabban, élethűebben viselkednek.

A konkurens játékok: A készítők szerint a Forsaken nem más, mint a Descent II csak jobb effektusokkal, s csak arra jó, hogy a Descent Rajongók ki tudják várni a a Descent III-mat. (Szerény a csapat…) Egyébként elég nagy a piac, elbír akár több ilyen stílusú játékot is.

A többjátékos üzemmód: A Descent II-ből megismert játéktípusok (Anarchy, Capture the Flag, és Hoard) megmaradnak kibővülve néhány újabbal is. A lényeges újítás a Descent III script nyelve, amelynek segítségével akár egy újfajta saját multiplayer játékot is készíthet bárki. Csakúgy ahogy a Descent volt a legkönnyebben játszható játék helyi hálózaton, a Descent III ugyanilyen könnyen játszható lesz az interneten.

Lóti

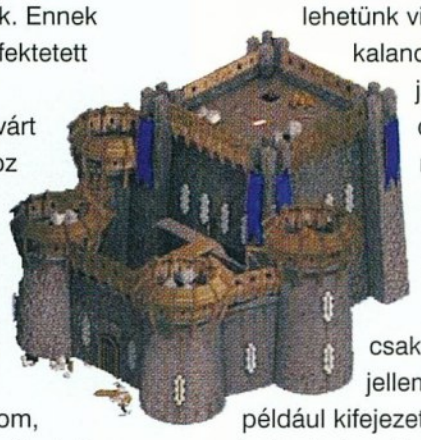
PREVIEW

- Ages of Empire 2
- Heretic II
- Tomb Raider III

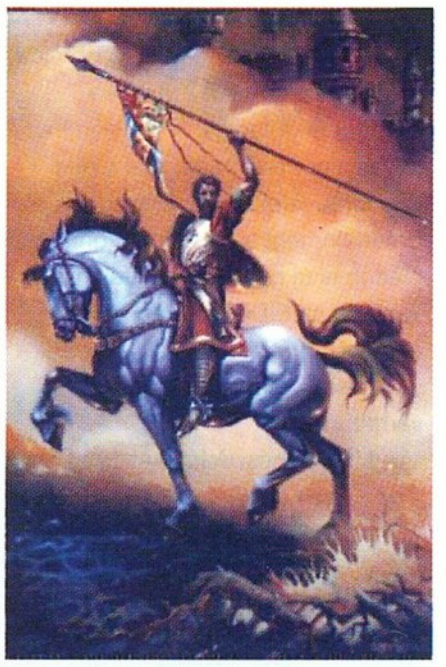
Age of Empires 2

A birodalom története folytatódik

Az Age of Empires sikere után biztosra vehettük, hogy lesz egy folytatás. A Microsoft elég jelentős anyagi támogatást nyújtott az Ensemble Studio-nak, csak azért, hogy minden mást félretéve a folytatással törődjenek. Ez nem is csoda, hiszen az eddigi Microsoft játékok inkább a felejthető kategóriába tartoztak. Ennek azonban vége, a befektetett dollármilliók végre meghozták a várva várt sikert. A jó munkához azonban idő kell, s emiatt a program csak a jövő év elejére fog a boltokba kerülni. Én azonban ezt egyáltalán nem bánom, hiszen karácsonykor úgyis lesz elegendő játék, valami jót februárra is kell hagyni.



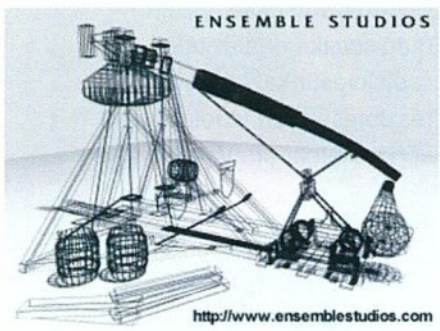
Az AOE2-ben is civilizációkat kell pátyolgatnunk a történelem viharos időszakaiban. Most azonban egy történelmi kort átléptünk, az ókorból a középkorba kerültünk. Igazából a római birodalom bukása után indul a játék, s valamikor az 1600-as évek végén fejeződik be. 13 nemzet közül választhatunk, lehetünk viking rablók, kalandozó mongolok, japán szamurájok, de még hívő muszlimok is. A készítők igyekeztek minden nemzetet felruházni egy olyan egységgel, amely csak arra a népre jellemző. A törökök például kifejezetten kedvelték a janicsárokat. Ezek a hithű katonák nem féltek a harcban, hiszen számukra az jelentette az üdvözülést, ha csatában estek el. Aztán ott vannak a szamurájok, akik a katana mellett íjjal is fel lesznek szerelve. Ez azt jelenti, hogy míg az ellenfél a távolban van addig



nyílzáport zúdít rá, amikor meg a közelbe ér, akkor a kardjával esik neki. Éppen ezért a kevert tulajdonságukért lesznek az egyik legjobb harcosok abban a korban.

Aztán ott vannak a viking hordák. Talán ők a legfélelmetesebb nemzet. Gyors hajóikon meglepetésszerű támadást tudnak indítani az ellenséges falvak ellen. Ott összeszedik ami mozdítható, s már ott sincsenek. Mire a felmentő sereg odaér, a vikingek már a

tengeren röhögnek a szárazföldi patkányokon. A rablók mindent összeszednek, kezdve a terményektől egészen a parasztokig. Ezek a civilizációk nem fejlődnek olyan gyorsan mint a



többiek, de biztos vagyok benne, hogy itt sokkal élvezetesebb elrabolni a mások javait, mint megtermelni azt.

Míg az első részben a fegyvereké volt a főszerep, most már meg lehet nyerni a játékot anélkül, hogy egyáltalán felállítanánk egy hadsereget. A dolog nyitja a kereskedelem. Történelmi tanulmányainkból tudhatjuk, hogy Európában a legnagyobb gazdasági hatalomra az olasz kereskedővárosok tettek szert. Velence és Genova még császároknak is kölcsönzött. A pénzt nem háborúskodásból szerezték, hanem egy békésebb, de egyáltalán nem veszélytelen foglalkozásból, a kereskedelemből. Játszhatunk úgy is, hogy egyszerűen kiépítünk egy kereskedelmi útvonalat egy távoli egzotikus vidékkel, s elkezdjük az árucserét. Eleinte remekül is fog menni az üzlet, de később azonban számos probléma merül fel. Először is ott vannak a farkashordák. Ezek a bestiák hatalmas csoportokba verődnek össze, s bizony nem egy karaván végzi pályafutását farkaseledelként. A dolgunkat tovább nehezítik a rablók, akik rájöttek, hogy sokkal egyszerűbb megtámadni egy viszonylag védtelen karaván, mint egy jól őrzött várost. Végül, de nem utolsósorban ott van a konkurencia. Azok a patkányok nem riadnak vissza attól, hogy zsoldosokat fogadjanak fel az ellenfél karavánjainak a zaklatására. Elég néhány karaván szétverni, s máris nem éri meg azon az útvonalon tovább közlekednie.

A harc tekintetében úgy látszik a programozók alaposan tanulmányozták a Dark Reign-t. Szinte ugyanazokkal az opciókkal ruházták fel a programot. Egyszerre több egységet is elkezdhetünk gyártani, az elkészült egységeknek megmondhatjuk előre hol lesz a gyülekezőhely, a visszavonuló csapatoknak kijelölhetünk egy gyógyítóhelyet. A csapatok taktikája lehet passzív, védekező, vagy agresszív. A védők csak akkor támadnak, ha az általuk őrzött területre idegenek merészkednek be.

Őrjáratokat és felderítőket is kiküldhetünk a terepre. A felderítőink megpróbálják úgy követni az ellenséges egységeket, hogy az lehetőleg ne tudja őket felfedezni. Így elég könnyedén felderíthetjük az ellenfél bázisát. Persze nem szabad arról sem elfeledkezni, hogy az ellenfél is kiküldheti a saját kis kémjeit.

Újdonságként szerepel a második részben a formáció. Már a rómaiaknál is hiányoltam a hírhedt teknősbéka alakzatot. Valahogy úgy tűnt, egy hatalmas kavalkád az egész csata, mindenféle rendszer nélkül. Most azonban igazi formációkat alakíthatunk ki, az elite csapatainkkal az élen. Ami még megmozgatta a fantáziámat, az az volt, hogy lehetőségünk lesz hátba, illetve oldalba kapni az ellenséget. Ha oldalról támadunk, akkor 25%-kal, ha teljesen hátulról, akkor 50%-kal nagyobb sebzést okozunk.

Aztán ott van a várostrom, ami szintén nem lesz egy gyerekjáték. Ezek a megerősített várak nem adták meg egykönnyen magukat, gondoljunk csak az egri hősökre. Egy támadónak mindent be kell vetnie ahhoz, hogy elfoglaljon egy ilyen erődítményt. Hatalmas katapultokat kell építeni, hogy lerontsa a várfalakat, faltörő kosokkal kell leamortizálni a várkaput, s végül kardélre kell hánynia a benti garnizont. Sokszor egy várkastély elfoglalása nagyobb áldozatot követelt, mint amekkora bevételre szert lehetett tenni a zsákmányból.

Ha lerombolunk egy várost, akkor a parasztjaink a maradványokból értékes nyersanyagokat nyerhetnek ki.

Mocsy

Heretic II

Corvus kibújt a bőréből!

Egyes történetek egyszerűen nem tudnak véget érni. Nem kell persze mindjárt a lónak külső, szőrrel borított hámrétegére gondolni, ugyanis mi éppen annyira szeretjük a folytatásokat, mint azok akik készítik. Hiába a gyakori csalódás:

-Az előző sokkal jobb volt! Nem növünk fel soha és nem érjük be azzal, ha a főhős ellovagol a lemenő napkorongba. A kíváncsiság az, ami felkelti az érdeklődésünket azok a sorszerűen megjelenő római számok láttán. Most azonban, amikor a Heretic mellé rótták fel a második vonást, nem a történet folytatásának fordulatai érdekelnek bennünket. Különben is mi az, hogy történet? Ha jól emlékszem jöttek a monsterek, mi pedig bőszen agyaltuk őket. Hogy lehet ezt folytatni?

A Kinézek A Fejemből (TM) játékok olyannyira népszerűek lettek, hogy jóformán nem kellett jó ideig semmi más sem az üdvösséghez. Szerencsére a Raven-es fiúk azonban igen elkötelezett hívei a sötét középkort mágiával és misztériummal átitató fantasy műfajnak, amelybe már nem is egyszer sikkerrel ültették el a dúmklónok magvát.

Mindez azonban a fantasy környezet páratlan hangulatával társulva igen kellemes játékmenetet biztosított. Valami viszont hiányzott.

Úgy tűnik, hogy a 3D világba vezető dúmklónok valahogy mégiscsak korlátozzák cselekvésünket az egyre részletesebben kidolgozott környezetekben. Valami másra van

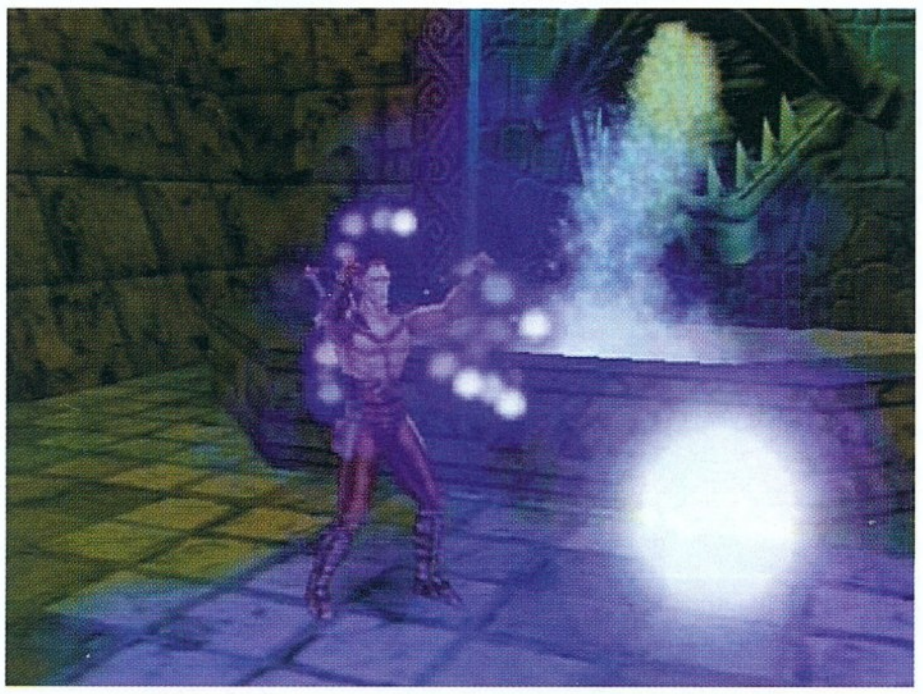
Sokan sokféleképpen értelmezik az RPG betűhármas jelentését. Ez azt eredményezte, hogy egy kőkemény akciójátékra, egy Shoot 'em Everywher-re (TM) is ráragasztható a szerepjátékoknak fenntartott bélyeg. A Heretic/Hexen terminológia szerint ez annyit jelent, hogy a játékos majd szétpattan a mágikus töltéstől, valamint az előrejutáshoz némi pszeudo-logikai feladatokat kell megoldjon.

szükség, valami szemléletváltásra a 3D játékoknál ahhoz, hogy végre továbbléphessünk, hogy a még nagyobb szabadság, még több lehetőséget biztosítson a játékokban. Bár nem elsőként, de talán a HereticII is megtalálta a továbbvezető utat.

A Raven eddig is előszeretettel alkalmazta az id 3D engine-jeit, amely a QuakeII engine-re épülő HereticII-vel folytatódik. Hogy mennyire jó is ez a háttér, az most is be fog bizonyosodni. A Q2 engine, nem csak a játékosok számára, de a fejlesztőknek is biztosítja a

A Kívülről Nézem a Hátát (TM) perspektíva számos új lehetőséget is kínál, amellett a nem kevésbé értékes tény mellett, hogy lehetőséget ad a 3D engine igazi erősségeire helyezni a hangsúlyt.

A „szerepjáték" érzést egy a játékba kicsit erősebben beágyazott sztorival próbálták megoldani, amellett, hogy az akció oldalát sem csökkentették a játéknak. Sőt! Nemcsak rosszindulatú karakterekkel találkozhatunk, hanem barátok is utunkba akadnak, akik szívükön viselik küldetésünk terhét.



kompromisszum mentes 3D világ megjelenítését és teremtését.

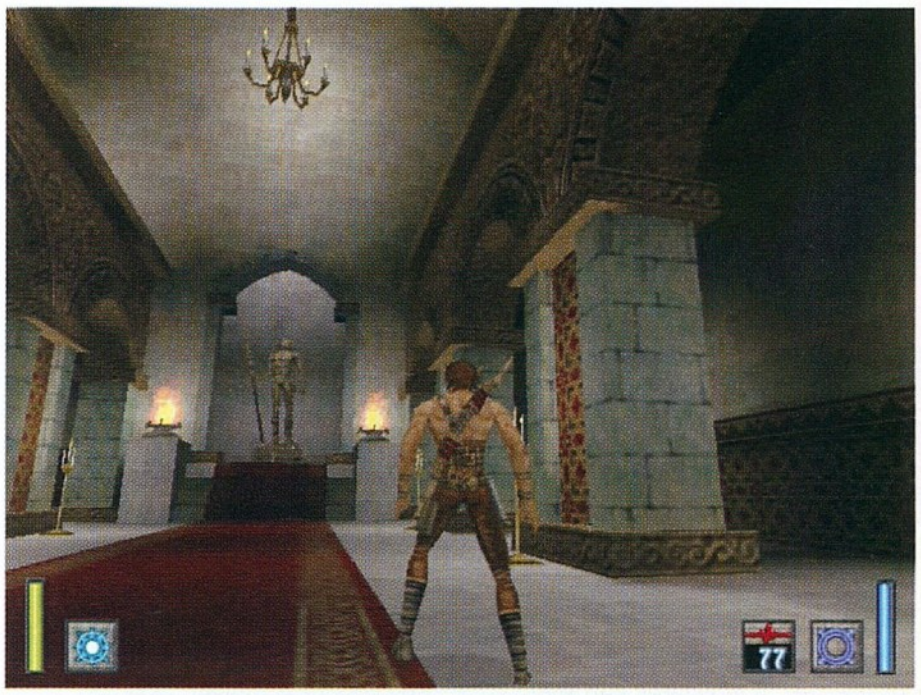
Most jöttem csak rá, hiába is húzom, halogatom a fő meglepetés bejelentését, már biztos mindenki tud róla, ha pedig még nem, akkor a képek rögtön elárulták.

Igen... a HereticII harmadik személy perspektívában lesz játszható. Ebben a remélhetőleg szerencsés változásban nyilván komoly szerepe van a Lara Croft kultusznak is, ám itt most egy ízig vérig kőkemény fickó lesz az irányított alany.

Kisebb szerepet kapnak a használható tárgyak, valamint az ide oda rohangálást igénylő itt nyomom meg, ott nyílik ki, és a nem vettem fel, vissza kell mennem feladványok. Ez egy igazi tömény akció lesz, fantasztikus látvánnyal. Jó lenne persze, ha a rengeteg akció mellé egy kis motiváció is beférne a játékba.

A történet csaknem ott folytatódik, ahol az első részben elváltunk hősünktől, Corvus-tól. A két játék közti kalandjaira még visszatérünk a teljes változat elkészültének kapcsán. A lényeg, hogy a számos megpróbáltatás ellenére Corvus nem térhetett haza otthonába a Heretic befejezésével.

Most egy titokzatos átok és



járvány fenyegeti pusztulással népét, amely mögött ismét egy gonosz horda áll.

A konfrontációkban csökken a szerepe a testközeli viadaloknak és hatalmas hangsúllyal vethetjük majd latba a mágiának mind védekező, mind támadó oldalát. A varázslatok látványa meghatározó lesz a játékban, amelyet a Q2 engine színezett fény effektjei biztosítanak. Persze nem fog hiányozni a jó öreg Chicken varázslat sem, ami így kívülről még nagyobb poén lesz!

A mozgásnak egy új dimenzióját nyitja meg a külső nézet. Hősünk több mint 100 animációjába belefértek a mászások, a legkülönbözőbb ugrások, lógások, lengések is.

Mindehhez a pályák szerkezete is igazodik a magas terekkel és falakkal. Persze nem árt ha irányítani is tudjuk a játékot, a rengeteg lehetőség meglétének ismerete mellett. A Tomb Raider is igazolta, hogy bizony a dúmklónoknál nagyobb figyelmet igényel a billentyűzet kezelése. Egyelőre úgy néz ki, sikerült olyan kezelési módot találni, amely minden gond nélkül segít az új körülményekbe beilleszkedni.

A legkevesebbet jelenleg a többjátékos lehetőségről lehet tudni. Ez egy gyengébb pontja a külső nézettel rendelkező játékoknak. Ma már azonban enélkül nem jelenhet meg játék.

A HereticII és a jelenleg készülő hasonló játékok mindenképpen egy árnyalattal megváltoztatják a jelenlegi 3D játékokat. A Vodoo2-ről nem is beszélve. Hogy az újabb generációban lesz e olyan amelyet majd az összehasonlításokban etalonnak fogunk tekinteni és ez vajon a HereticII lesz e, az a jövő titka. Az viszont biztos, hogy ennek eldöntéséig még rengeteg időt fogunk eltölteni koszos mocsarakban tocsogva és sötét labirintusokban osonva, kiéhezett, lihegő szörnyekkel körbevéve.

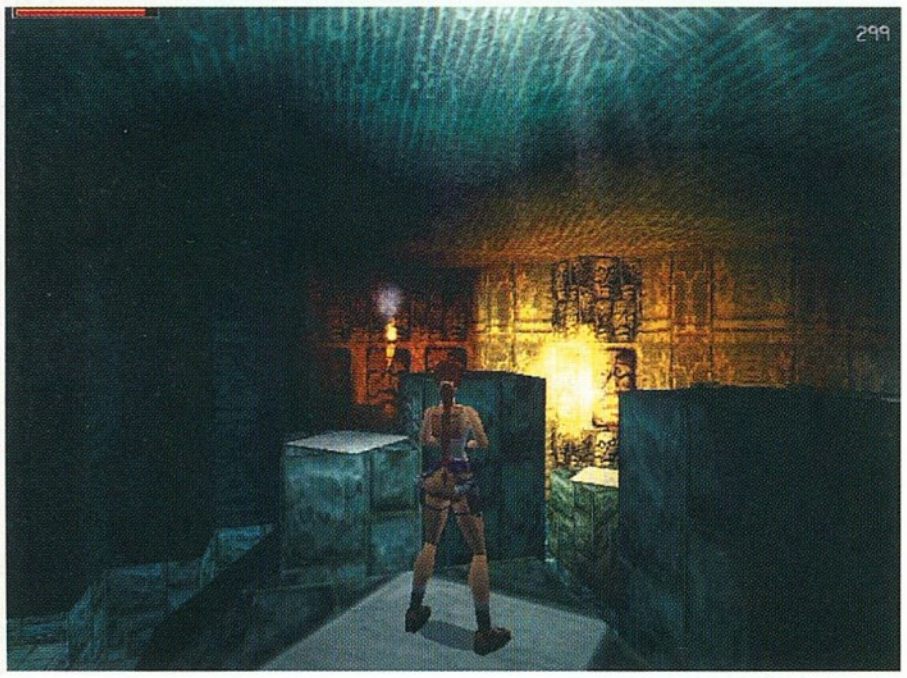
Lázi

Tomb Raider III

Lara újra itt van

Lara Croft rajongók figyelem! Idén karácsonykor sem maradunk Tomb Raider nélkül, ugyanis jön a harmadik rész! Nem lesz ez egy kicsit hamar? Nem, legalábbis a rókabőr készítő kisiparosok (EIDOS) szerint korántsem. Nos, aki azt várja, hogy a harmadik rész is annyi sok újítást fog tartalmazni mint az előző kettő, azt el kell szomorítanom. Persze lesznek újítások, újabb 3D effektek főként a megvilágítás árnyékolás témában, élesednek a körvonalak, a fegyverek sebzési értékeket kapnak, ha nem találunk be pontosan akkor is levesznek ellnfelünk életerejéből. De az igazi változást mindig a játék szíve, az engine jelenti. Az előző részekben minden olyan nagy blokkokból épült fel, a külső helyszínek egy kissé elnagyoltak voltak. Ez most megváltozik, az új engine részletesebb és jóval

természethűebb külső és belső helyszínek létrehozását biztosítja. Más-más hangja lesz ha különböző felületeken mászik, lépked Lara. (Képzeljetek el például egy recsegő-ropogó függőhidat.) Érdekes újítás a nemlineáris játékmenet bevezetése is. Az első szint(ek) teljesítése után (India), akár három lehetőség közül is választhatunk, hogy merre induljunk tovább. Ez nem csak annyit jelent, hogy különböző sorrendben játszhatjuk végig a megfelelő részeket, hanem azt is, hogy az egyik részben található cuccok, jól jöhetnek a másikban, tehát nem mindegy hogyan választunk. A szinteken 4 különböző tárgyat kell összegyűjtenünk. (Ez már egy kicsit ismerősnek tűnik, de hát kit zavar? EIDOS-ékat biztosan nem.) A játék mint már említettem Indiában kezdődik. Lara összetalálkozik egy őrült tudóssal, aki habzó szájjal őrjöng (biztos most állt fel a PC-je mellől), kiderül, hogy szegénykét megmérgezte egy mágikus kő. Larát természetes kíváncsisága nem hagyja és elindul felkutatni a szükséges tárgyakat. Egy dzsungel mélyén található templomba megy, hogy megszerezze az első cuccot, itt kezdődik a játék. A következő három helyszín közül mi választhatunk, ahogy azt már mondtam. Ezek egyike a modern London, ahol hősnőnk homályos háztetőkön próbálhatja ki a besurranó-falmászó tolvajok életét. A játék közben nemcsak a St.Paul's



Cathedralban járhatunk, de akár a National History Museumot is meglátogathatjuk, miközben útba ejtünk egy-két felhőkarcolót és elhagyott metróállomást. Betérhetünk egy viasz-múzeumba (az elnevezésre valószínűleg nem sikerült megkapni a jogokat Mada Tusaud Panoptikumától) és itt akár le is lövöldözhetjük a híres embereket (vagyis inkább a szobraikat). Ezek után Ms. Croft a Csendes-óceán déli részén található névtelen szigetecskére hajókázik, ahol

kannibálok elől menekül, így eljut egy elfelejtett világba, ahol még mindig élnek dinoszauruszok. Miközben vízeséseken ereszkedik le el kell kerülnie a dínókat is. A nemes egyszerűséggel csak 51-es számmal jelölt területen Lara fogságba esik. Kiszabadulása után a sivatagban végre ismét lehetősége lesz, hogy megszerezze (ellopja) az egyik megszerezendő tárgyat. A játék vége felé a Déli sarkon találjuk magunkat, ahol minden oldalról őrült tudósok támadnak ránk vagyis Larára, aki mindeközben megpróbálja visszajuttatni a mágikus kő részeit (szóval ezt kellett összegyűjteni) a játék elején megismert tudósnak. A játék tetőpontján egy csillében száguldunk, mélyen egy kitörni készülő vulkánban. Lélegzetelállító!

Az előző rész sikerén felbuzdulva, a harmadik részben is lesznek vezethető járművek, úgymint kenu, víz alatti jármű, dzsip, homokbicaj (?), ejtőernyő, hajó, motoros szán stb. Sokféle rosszfiúval találkozhatunk, biztonsági őrökkel, tudósokkal, kommandósokkal… És akkor még nem is szóltam a sok-sok kreatúráról akikkel utunk során összeakadhatunk. Szóval lesz itt minden, dinoszaurusz, bennszülött, búvár, tudós, bálnák, mutánsok, keselyűk, tigrisek, majmok és piranha … Nos, meglátjuk kiviszi el a pálmát. Lara vagy Idiana Jones az Infernal Machinnel.

Lóti

Acclaim All Star Baseball '99 Batman & Robin Bust-a-Move 2 Extreme-G2 Iggy's RB Machines NFL QBC '99 Shadowman Supercross Turok 2 Activison Beneath Fifth Element Fighter Squadron Heavy Gear 2 Heretic 2 Interstate '82 Legend of the 5 Rings Quake 2 MP 2 Sin T'ai-Fu Tenchu Third World Dreamworks Super Soldiers Trespasser Electronic Arts Fighter Legends LAPD 2100 Moto Racer 2 Need for Speed 3 Prax War Road Rush 3D Small Soldier World Air Power EA Sports Madden Football '99 NBA Live '99 NCAA Football '99 NHL '99 Tiger Woods '99 Triple Play '99 Blue Byte Settlers 3 Bungie Myth 2 EIDOS Daikatana Dominion Final Fantasy 7 Ninja Omikron Tartan Army Thief: Dark Project Tomb Raider 3 Vermin Warzone 2100 Empire Interactive The 101st Airborne Apache Havoc Big Race USA CombatChess Fields of Fire Int. Cricket Captain Mig Alley Op. Art of War Stars! Tribal Rage Fox Interactive Alien vs. Predator Cartoon Studio Golf '99 RC Racer Simpsons Soccer '99 Virtual Knex X-Files: The Game Gremlin Blade Body Harvest Buggy Hardwar Soulbringer Tribal Lore GT Interactive Abe's Exodus Blood 2 Dark Vengeance Duke Nukem Forever MIA Mortal Kombat 4 Powerslide TransAm Racing War of the World Ocean/Infogrames Aeronauts F-22 Total Air War Outcast Interplay A.I. Baldur's Gate Crime Killer Descent III Earthworm Jim 3D Fallout 2 Giants Heart of Darkness Klingon Academy MAX 2 Messiah Starfleet Command Vulcan Fury LucasArts Force Commander Grim Fandango Indiana Jones IM Rogue Squadron Maxis Sim City 3000 Metro Goldwin Mayer Return Fire 2 Microsoft Age of Empires II Asheron's Call Card & Board Combat Flight Sim. Fighter Ace Inertia Motocross Madness UltraCorps Urban Assault Mindscape Blackstone Chronicles Circuit Breakers Creatures 2 Fighting Steel Flanker 2.0 People's General Rat Attack Warhammer 40000 Novalogic F-16 Viper Delta Force Mig-29 Fulcrum Panasonic Enemy Infestation Majest Space B. must DIE! Starsip Diplomacy Stratosphere TerraV Psygnosis Adidas Power Soccer Attack of the Saucerm. Drakan Eleminator Expert Pool F1 98 Global Domination Hired Guns Lander Nation Fighter C. Newman/Haas Racing ODT Panzer Elite Pro 18 Golf Sentinel Returns Tellurian Defense The Contract Wings of Destiny Rage Software Aftershock Dead Ball Zone Expendable Hostile Waters Striker Red Orb Baja 1000 tm Racing Prince of Persia 3D Warfare Warlords 3 Sierra Diablo 2 3D Ultra Pinball Babylon 5 Baseball '99 Basketball '99 Ceasar 3 Cyberstorm 2 Drivers Ed Gabriel Knight 3 Golf '99 Grandprix Legends Half Life Homeworld Mask of Eternity Mini Golf Deluxe Pro Pilot '98 Quest for Glory 5 Realm Return to Krondor Starsiege Swat 2 Trophy Bass 2 Deluxe Southpeak Interactive 20K Leagues Civil War Experience Dark Side of the Moon Eyes of the Nation Junkland Jam The Robot Club Take 2 Interactive Monkey Hero Silicon Valley Terra Victus Thrust Twist & Turn Ubi Soft All Star Tennis Buck Buster Djump Laura Playmobil Rayman 2 SCars Shadow Gunner Speed Busters Tonic Trouble Virgin Interactive Duel Dune 2000 F16 Agressor Jimmy White Snooker Lands of Lore 3 Magic & Mayhem Nox Recoil Resident Evil 2 Sportscar Super Bike Swords & Sorcery Tiberian Sun Viva Football

16 Játék demó; **36** AVI file;
10 video felvétel a kiállításról;
230 játék bemutató, előzetes;
900 kép a játékokról

E3 CD 98

Beszámoló a világ legnagyobb multimédia és játék kiállításáról, immáron második alkalommal.

2 CD-vel, extra ajándékkal

játék demók, animációk, AVI file-ok, video felvételek a kiállításról, játék bemutatók, előzetesek, exkluzív interjúk, extra képanyag a játékokról.

Keresd a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken

Megrendelhető a szerkesztőségben is.

CD GURU 98/5

Shareware játékok

Animated Chinese Checkers (W95)
3D Proslots (W95)
Five Play (W95)
Air Command (W95)
Axia (W95)
Boxes (W95)
Bubble Puzzle 97 (W95)
BzFlag (W95)
Detective Chess (W95)
Direct Shoot (W95)
Extreme Pong (W95)
Fancy Juggler (W95)
Line Race 98 (W95)
Moonshot (W95)
Napoleon Solitare (W95)
Tubular Worlds (W95)
Pac Guy 2 (W95)
Pac Guy (W95)
Plateu (W95)
Puzzelator (W95)
Repton 3 (W95)
Siege and Capture (W95)
Space Board (W95)
Tactical Nuke (W95)
Multi Tic Tac Too (W95)
TriPyramids (W95)
TZ Colony (W95)
TZ Golf (W95)
Virus: The Game (W95)
Valvo (W95)
World Cup (W95)
Xonix 32 (W95)
Zulu Assault (W95)

Shareware utility

AAApeg (W95)
All Sound (W95)
EF Commander (W95)
DS2 Stream (W95)
ER SYS 98 (W95)
FTP Voyager (W95)
HTML Guide (W95)
Phone Book Pro 97 (W95)
Midi Switch (W95)
MyFlix (W95)
Personal TV (W95)
Soritong (W95)
Web Phone (W95)
X-FIleGet (W95)

Movie file-ok

Metro City
Pizza Syndicate
Revelation

Játékdemók

Alanna (W95)
Brunswick Circuit Bowling (W95)
DX Boulder (W95)
Galamax (W95)
Grand Touring (W95)
International Cricket Captain (W95)
Lode Runner 2 (W95)
Operational Art of War (W95)
People's General (W95)
Recoil (W95)
Space Bastards (W95)
Red Jack (W95)
Spellcross (W95)
Survival (W95)
Wargames (W95)

Lemezújságok

Pain #18
Neologia 1-2-3
Neologia 4
Neologia 5
Neologia 6

Magyar programok

Downfall
Road Hawk

Extra ajánlatunk

Quick 3D - object nézegető

WAD file-ok

Flight Unlimited
BurnOut
Motocross Madness
Total Annihilation

Cheat-ek és Patch-ek rengeteg játékhoz

Zenei programok
385 zenével kapcsolatos segédprogram

Assembly
75 forráslista
(BBS intro, demó, intro, music disk)

Delphi 3
320 program forráskódja
Delphi - 17 vegyes Delphi source